平成3年5月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第5号（通巻30号）平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン

5 MAY・1991/490YEN



新作情報メーカーランド

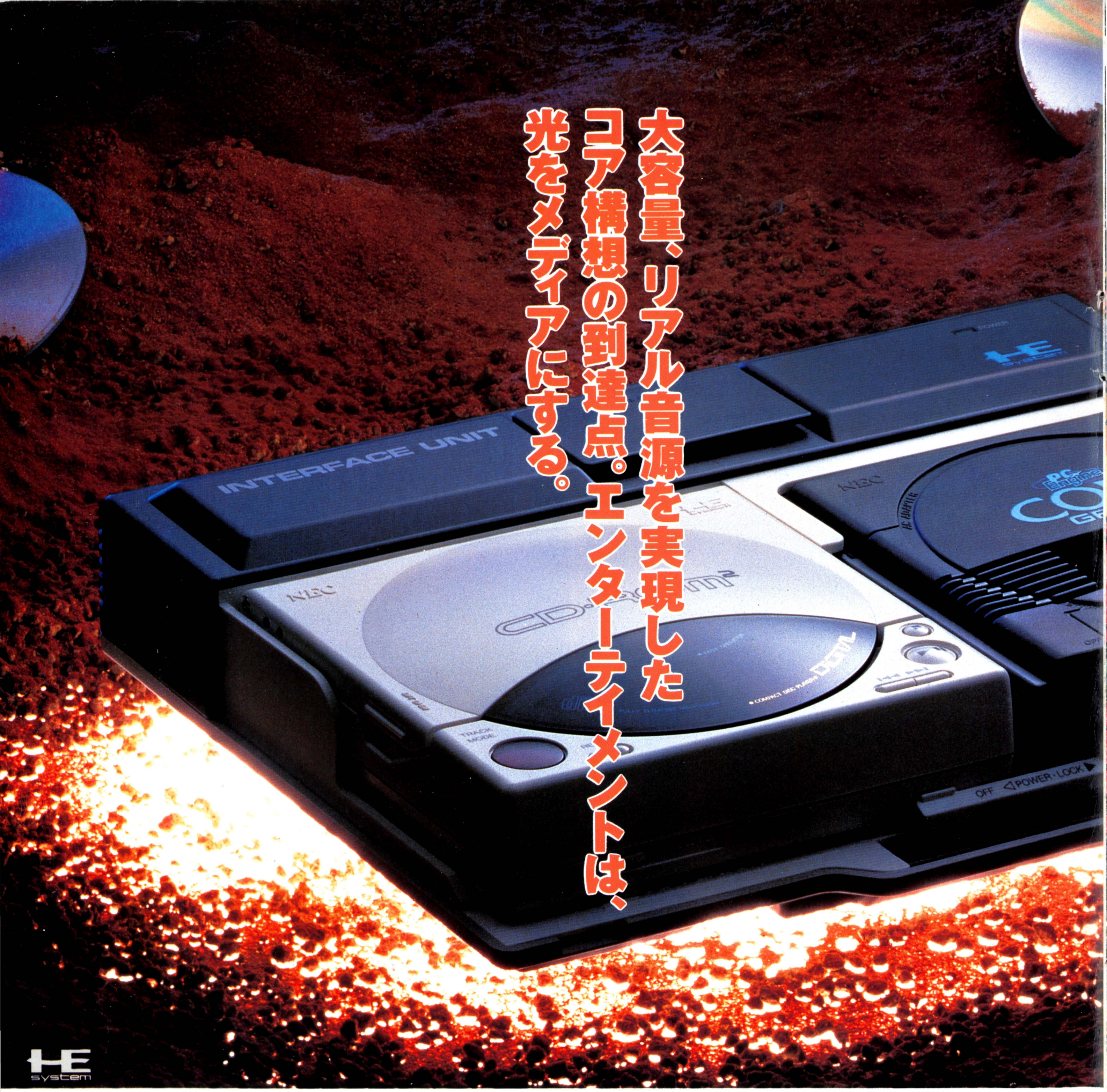
シャーロック・ホームズの探偵講座
聖竜伝説モンビット
ポピュラス
コブラII
改造町人シュビビンマン2
ハイグレネーダー
エターナルシティ
ヘルファイアーS
ライザンバーII
エルディス
精霊戦士アレスタ
コラムス

ポイントアタック

イースIIIワンダラーズフロムイース
プロ野球ワールドスタジアム'91
ダウンロード2
魔晶伝紀ラ・ヴァルー

特別付録① コズミック・ファンタジー2

特別付録② 三国志 英傑天下に臨む 攻略リフィルデータ



超本格RPG続々登場。PCエンジンだから、CDロムだから、RPGの奥行きがちがう。



©1991 HUDSON SOFT
©1989 FALCOM

アドルの新たなる冒険。不朽の名作イースⅠ・Ⅱの続編、ついに登場。

イースⅢ

好評発売中　希望小売価格 7,200円(税別)

全RPGファン待望！ あの大冒険から3年、広大な土地フェルガナを舞台に、勇者アドルの大冒険が再び始まる。壮大なストーリー、ふんだんなビジュアルシーン、サイドビューの美しいグラフィックがプレイヤーを虜にする。



©1991 TELENET JAPAN
©1991 OCHI KAZUHIRO

アニメを超えたスーパービジュアルRPG。あの前作が、パワーアップ。

コズミックファンタジー2

冒険少年バン

4月5日発売　希望小売価格 6,780円(税別)

アニメ映画に匹敵する驚異のビジュアルシーンでゲーム界にビジュアル革命を起こした、コズミックファンタジーの第2弾。ゲーム性、ドラマ性、グラフィック、サウンドと、あらゆる面にさらに磨きをかけていよいよ登場。

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット<PI-AN3：標準価格4,980円(税別)>が必要になります。



NEC

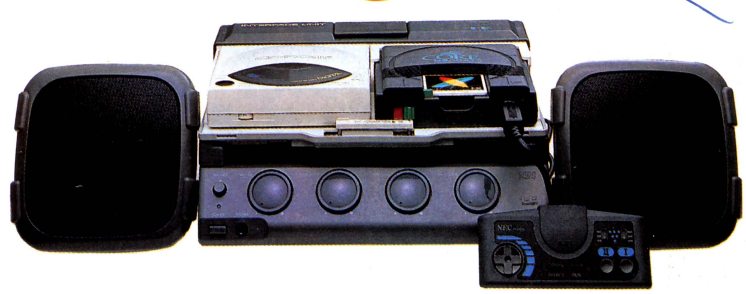
ハンパなロープレは、もういらない。（大竹まこと）



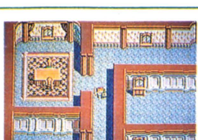
1-213-626-5650
Japan Book Store

540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームマシンの域を越えたスーパーエンターテイメントメディア。いま、感動は光の次元へと突入する。

ROM ROM



PCエンジンCD-ROM²システム
（CDR-30A＋IFU-30A）標準価格57,300円（税別）
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円（税別）〉
ROM²アンプ〈標準価格24,800円（税別）
スピーカーを含む〉は別売りです。



©KOGADO STUDIO

パソコン版で多くのファンを魅了した大傑作、CDロムに超完全移植。

魔晶伝紀ラ・ヴァルー

好評発売中　希望小売価格 7,200円（税別）

入ると屋根が取れて中が見える家など、描写の限界に挑んだリアルで変化に富むマップ。随所にちりばめられたCDロムだけのアニメイベント。高い戦略性を要求される、大迫力の戦闘シーン。すべてが斬新にして、超本格。



© TELENET JAPAN 1991

時空を超えて展開される壮大な戦いの譜。パソコンARPGの名作登場。

エグザイル～時の狭間へ～

好評発売中　希望小売価格 6,780円（税別）

イスラムの異教徒アサシンの若き首領サドラーが、世界中を舞台に熾烈な戦いを繰り広げる、衝撃のストーリー。多彩な視覚効果と精緻を極めたグラフィック、一流声優陣による迫真のドラマ、そして白熱のアクションシーン。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

CONTENTS

PC Engine FAN 5月号 1991

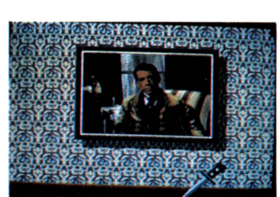
新作紹介

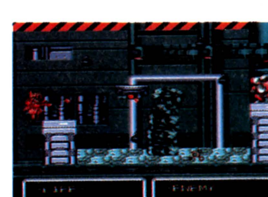
MAKER LAND



コブラII


ポピュラス


シャーロック・ホームズの探偵講座


改造町人シュビビンマン2


ヘルファイアーS

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●隠居兼編集人／山森尚　●編集長／渡辺雅人　●副編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕荒田茂樹・石塚宏治・風間尚仁・黒井敏典・島田政幸・杉澤秀樹・鈴木浩一・曽根丈詞・福嶋章和・福永寿・守屋貴章　〔仙台〕飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・伊東峰・岩井浩之・小澤繁夫・片桐直樹・川口恭成・鬼頭弥生・佐藤水絵・首藤和仁・菅間紀夫・瀧本宣之・根本強志・広井伸也・松本智春・三嶋弘二・村田学・森博史・山本浩司　〔仙台〕石垣健二・岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草薙浩幸・五野上良法・庄子智之・鈴木裕・大学麻子・高橋祐子・富田崇・福島純一・藤田真広・茂木修　〈制作総務〉●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子・土田知生　〔仙台〕高橋祐子　〈デザイン〉●AD／石井達也　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔東京〕荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・宮下富雄　〔仙台〕伊藤正明　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●編集協力／市川雅文　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／井沢俊二・株式会社キンダイ・株式会社デザイラ・橋本健一・株式会社マッシュアイランド　●フィニッシュデザイン／有限会社あくせす・株式会社アートデザイン・株式会社ワードポップ・株式会社キンダイ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

特別付録

ATTACK LAND

別冊付録1 コズミック・ファンタジー2

バンとリムの攻略ガイド

マップと攻略手順チャートで、第4部まで徹底攻略〃　主要キャラのその後の話や、入らなかったメッセージも紹介。越智一裕氏の描きおろしイラストも満載〃

別冊付録2 三国志　英傑天下に臨む

攻略リフィルデータ

ゲームを買うとついてくる、リフィル手帳とぴったり同サイズの攻略&データ集〃 PCエンジンFANならではの、超お得な特別付録だよっ〃

シリーズ企画



COVER
●原画
高田明美
●彩色
スタジオK
●CG
得能　泉
●デザイン
石井達也

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-1700

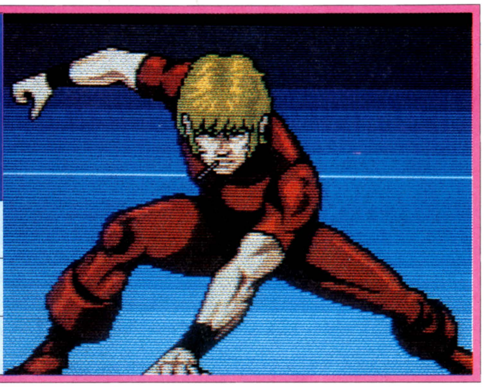
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

GAME INDEX

ハドソン

今回は春から夏にかけて発売される新作情報が盛りだくさん。『コブラII　伝説の男』を初め、『聖竜伝説モンビット』、『ポンピングワールド』など。そして、発売直前の『ポピュラス』は増ページで徹底特集！　豊富なラインナップを誇る同社。一本一本質の高いソフトを供給するために社内で品評会を行い、評価の低いものに関してはお蔵入りさせることもあるそうだ。その辺が同社の人気の源になっているのかな？

コブラII 伝説の男

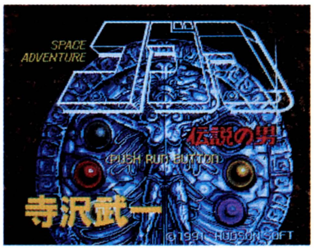


タイトルが発表されてから早くも1年が経過しようとしている。「コブラ」ファンの皆様大変長らくお待たせしました。ようやくその姿が見えてきました。今回は寺沢武一氏のインタビューを交えてお届けしましょう。

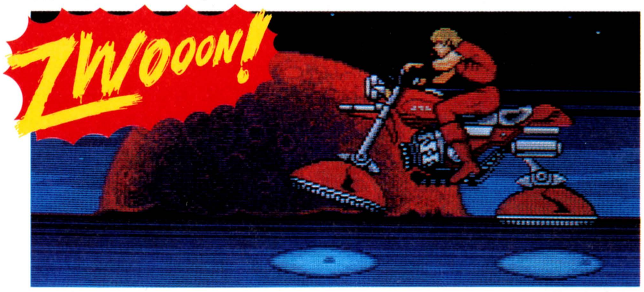
6月7日発売予定	6500円（税別）
アドベンチャー	CD-ROM
バックアップメモリ	————

寺沢武一氏が監督、脚本、絵コンテ、原画の全てを担当!!

前作の『コブラ　黒竜王の伝説』は原作だけで、直接ゲームには関わっていなかった寺沢武一氏。今回の作品は本人たっての希望もあり、演出に関わるあらゆる作業を請け負っている。それだけに『コブラII』は純然たる寺沢武一氏の作品と呼べるわけだ。



寺沢氏の名前が輝いてる



当然のようにアニメーションもふんだんに盛り込まれている



この美しいビジュアルシーンを見よ！

コミックのイレズミの女の話がベース

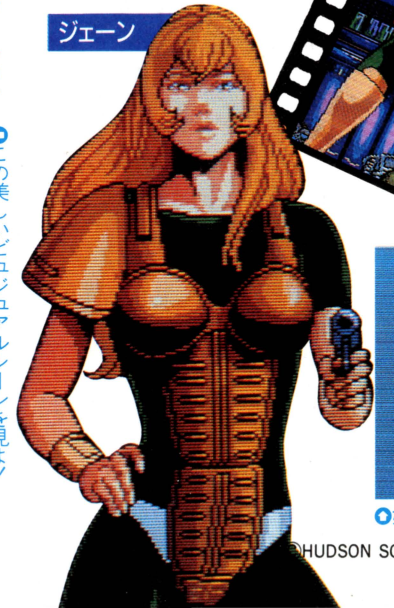
ストーリーはコミック「コブラ」第1巻のイレズミの3姉妹の話に、アレンジを加えたものになる。

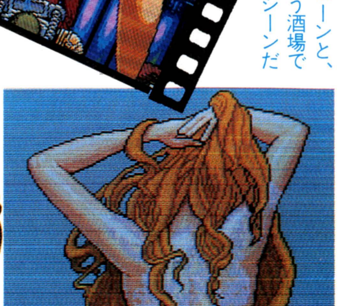
原作ではドミニクが出てくる機会が一番多かった。しかし、『コブラII』の方ではジェーンを中心に描かれている。そして、キャッシーは今回も登場回数は少ないとのこと。この3姉妹の背中のイレズミが、宇宙全体にまで及ぶ事件の鍵を握るわけだ。



賞金稼ぎのジェーンと、最初に出会う酒場でのシーンだ

ジェーン



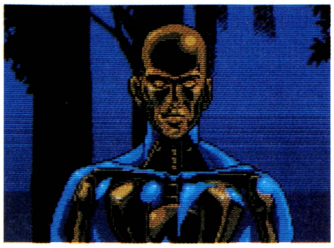


姉妹には謎のイレズミが彫られていた

宿敵クリスタルボーイも登場

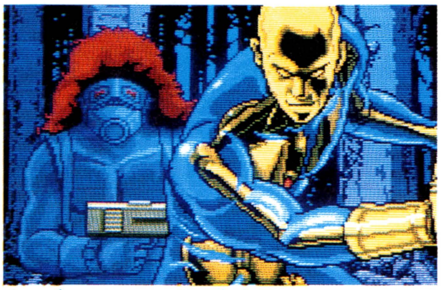
イレズミの女のストーリーというからには、忘れてはならない人がいる。そうクリスタルボーイだ。コブラの永遠のライバル。原作でも何度となく戦いを繰り広げている。さらに、前作ではほとんど活躍しなかったレディも、今回はコブラのパートナーとして、ともに戦うことになる。

⬇彼がコブラの宿敵クリスタルボーイ



⬇パートナーのレディだ





⬆コブラにとって、彼は永遠のライバルといえよう

コブラ役はもちろん山田康雄氏

コブラの声を担当するのは前作同様山田康雄氏／ 映画やＴＶアニメのときは別の方が担当していた。しかし、ゲームの方は寺沢武一氏の強い推薦で、山田氏が選ばれたわけだ。前作をプレイした人にとっても、コブラの声は山田氏以外に考えられないのではないかな？ まさにハマリ役／



⬇声優界の大御所、山田康雄氏。前作のコブラの声も評判が良かった



⬆『コブラII』のイメージイラストだ

直撃インタビュー 寺沢武一氏が語る『コブラII』の世界

今回の『コブラII』を語るには、なくてはならない存在の寺沢武一氏。

ここでは3／5にハドソンで行った寺沢氏とのインタビューの模様をお伝えしよう。

――寺沢さんがゲームの仕事に携わるのは今回が初めてなのですか？

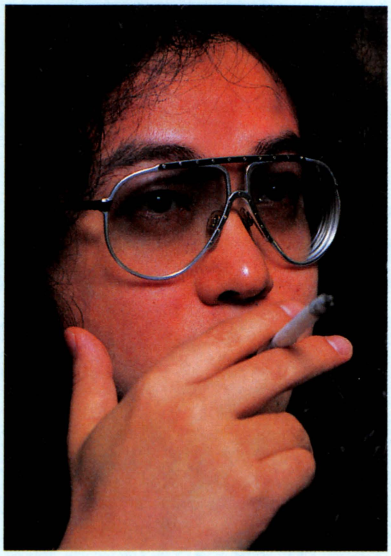
前作では原作だけだったので、今回がまったく初めてです。

――3000枚ものグラフィックが入っているということですが、すべて寺沢さんの手によるものなのですか？

（アニメーションの部分があるので）実際原画の上ではそれほど多い数じゃないです。むしろ、よくそれをドットで3000枚もおこしたなと思いましたね。

――原作にはない新しい絵はどのくらい含まれているのですか？

$\frac{1}{3}$がマンガをそのまま使ったり、手直しを加えたもので、$\frac{2}{3}$ぐらいがオリジナルですね。内容的には変更もありますが、基本路線は変えていません。



⬆この鋭い眼差しから「コブラ」は生まれた

――『コブラ』から『コブラII』になっての一番のウリはどんなところでしょうか？

ウリというわけではないですが、今回、マンガを描くのとまったく同じ考え方で作りました。確かにベースは前の作品になっていますが、ぼくにとってはマンガの(デラックスバージョンの) 第11巻と同じことなんです。その11巻目がたまたまＣＤ-ＲＯＭだったというわけです。

――あえてイレズミの女のストーリーを選ばれたのは、寺沢さんご自身にも、なにか特別な思い入れがあったのでしょうか？

ええありますよ。というのは以前テレビでもイレズミの女をやっていたんですが、その取り上げ方が若干違うかなという思いがあって、今回の『コブラII』がぼくの原作に一番近い形になっています。

――ストーリー上の変わったところとはどんなところですか？

昔ファンに「なんでコブラはジェーンが好きなの？ 付き合っている期間もないのに」とかいわれたことがあったので、今回は付き合ってる期間を作ってあります。（笑）

――マンガの方はドミニクという期間が一番長かったようですが。

この話は本当はジェーンの話なんです。だから、今回は出てくる場面も一番長くなっています。

――もうひとりのキャッシーはどうなっていますか？

彼女はかわいそうにいつもすぐに死んじゃうんだよね。（笑）

――しゃべる部分はどれくらいあるのですか？

目茶苦茶ありますね。映画のシナリオより長いです。

それと、ぼくは山田康雄さんのファンで、もともとコブラの声というのはクリント・イーストウッドの山田さんのイメージなんです。だから、常に山田さんだったらこんな風にしゃべるだろうな、というのを意識して書きました。

⬇うしろのモニターで、実際に動いている画面も見ることができた



――テレビや映画では別の声優さんが担当していましたが。

あれはあれで好きですよ。（笑）あのときも山田さんで考えていたんですが、同時期に「ルパンIII世」をやっていた関係で実現しなかったのです。

――バトルシーンはどのようになるのでしょうか？

全部で３タイプあって、通常のコマンド選択式のものと、ＲＰＧ風にＨＰでダメージを表すものもあります。あとはダンジョン内にいる敵をスキャナーで捜し出し、攻撃を加えるというシーンもあります。

――最後に読者へのメッセージをお願いしたいのですが。

「カブト」の単行本が出るのでよろしく（笑）。寺沢武一の描く『コブラ』世界がここにある!!（なぜか最後の言葉は高橋名人の談でした）

ポピュラス



2月号でも紹介した『ポピュラス』だが、今号ではさらに詳しい内容に迫っていこう。 大量にあるアイコンも一度覚えてしまえば、なんてことはない。また、基本的な攻略ポイントも織りまぜてあるので参考にしてほしい。	4月5日発売予定	7800円（税別）
	シミュレーション	4M
	バックアップメモリ パスワード	――――

神の種族と悪魔の種族の仁義なき戦い!!

プレイヤーは天地を創造する神となり、コンピュータが操る悪魔の種族を全滅させるまで戦う。シミュレーションといっても、ヘックスや戦闘コマンドがあるわけではなく、人々を直接操作するようなことはできない。環境を良くしてあげれば、家は大きくなり、どんどん繁栄していく。逆に天変地異を起こせば人々は無残にも死んでいく。人々の運命はあくまでプレイヤーの指先ひとつで決まってしまうのだ。最終戦争で生き残るのは、神か悪魔か？

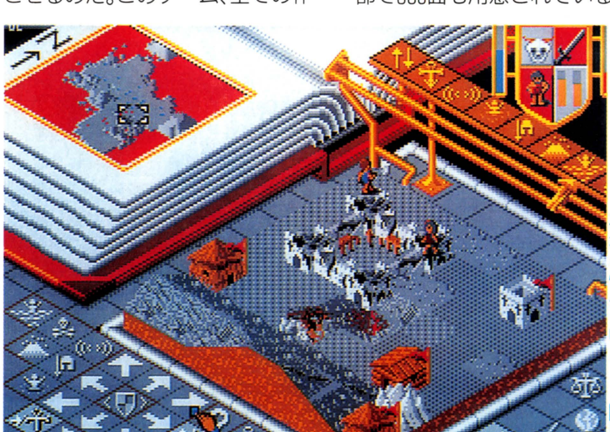


◆悪魔の魔の手が忍び寄るイメージイラストだ

相手種族が全滅するまで続く死闘

プレイヤーたる神が様々な奇跡を起こせるのと同様に、悪魔側も人民の繁栄を目指し、あらゆる妨害工作を神側に仕掛けてくる。

初めのうち、人はまだ数人ぐらいしかいない。まずは、荒れた大地をならし、人々をいち早く繁栄させるのだ。このゲーム、全ての作業はリアルタイムで行われるので、もたもたしていると、悪魔の種族に先を越されてしまう。人口が増えてきたら、次は相手種族を天変地異で叩き潰すのだ。ゲームをクリアするには相手を全滅させるしか手はない。その戦いの舞台は全部で500面も用意されている。



◆騎士が通り過ぎた後は、さすがの城塞都市もボロボロになってしまう。破壊の快感が味わえる瞬間だ

ビギナーからマニアまで遊べる3つのモード

モードは全部で3つ。入門編の「TUTORIAL」は、神側に有利な条件でクリアも楽。征服編の「CONQUEST」は、全500面ある『ポピュラス』のメインのモードだ。応用編の「CUSTOM」は、征服編の環境設定を変更したり、オリジナルのマップを作ったりするモードだ。

◆タイトル画面で3つモードを選択



ROM-RAM Huカードとは？

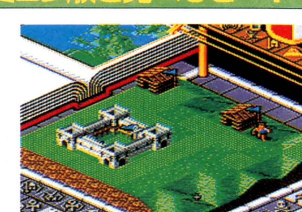
見慣れない形のこのHuカード。実は中にワークRAMが内蔵されている。ワークRAMとは処理するデータを一時蓄積しておくところ。パソコンも含めて、8ビット機に、初めて移植された『ポピュラス』だが、広いマップ上にあらゆる現象が同時に起こるなど、処理するデータ量は膨大だ。そのため、そのままPCエンジンに移植するのは不可能だった。そこで、PCエンジン初のROM-RAM Huカード誕生となったわけだ。



◆イラスト部分が若干盛り上がった形状になっている新しいカード

気になるスーパーファミコン版と比べると…？

スーパーファミコン版がアレンジを加えた作りになっているのに対し、PCエンジン版はオリジナルに近い移植がなされている。スーパーファミコン版は追加シナリオ集までも加えた全1000面。操作もマウスがない分、6つのボタンで補っている。それに対し、PCエンジン版は面数などは少ないが、バックアップメモリを外部ユニットに頼る分、より低価格を実現している。

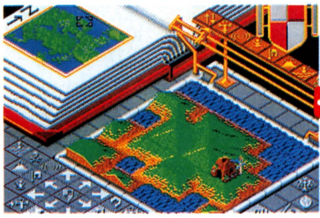


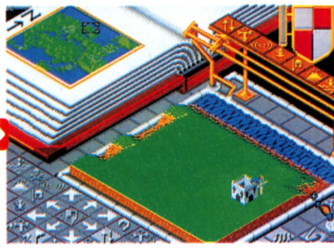
◆コマンドの配置がまったく違うので、自然とクローズアップ・マップのサイズも大きくなっているのだ

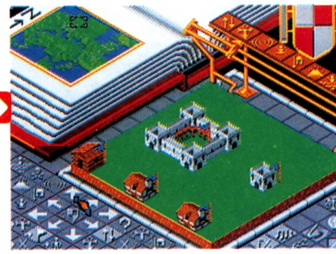
全ての基本は土地を平らにし、民を繁栄させること

ゲームスタート時はまだ土地は荒れ放題。とても人が住めるような環境ではない。平坦な土地を捜し求めて、人々はさまよい歩くのみ。そこで、神様の登場となるわけ。山地を切り開き、海を埋め立て、人々が家を建てやすい環境を作ってあげるのだ。平坦な土地が広ければ広いほど、人々は大きな建物を建設する。相手種族を粉砕するには、人民の数が増えないことにはどうしようもない。

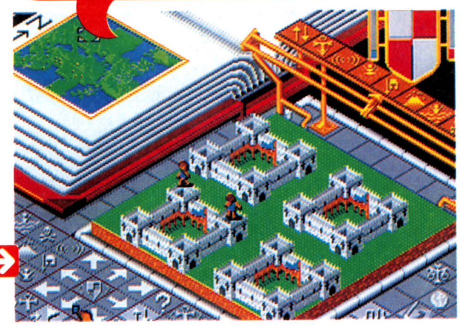
さて、実際の土地のならしかただが操作はいたって簡単。盛り上げたり、盛り下げたりしたい箇所に、カーソルを合わせボタンを押すだけ。土地が平らになりさえすれば、後は勝手に人々が家を建て始めてくれる。


貧弱な建物がまだ1軒しかない


ひたすら平坦な土地を作ってやる


様々な種類の家が建築されていく

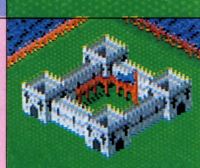
巨大都市完成！


城が建ちならぶ立派な都市が完成した。この城塞都市をなるべく多く建設するのが、種族繁栄のための近道だ

建物が立派になれば人民も強くなる

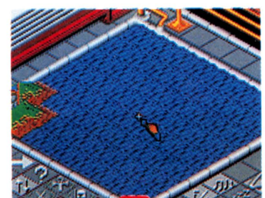
平坦な土地が狭く、荒れているときは家の造りも貧しいテントから始まる。平地の広さに合わせて、家は10段階に大きくなっていき、最終的には城塞都市にまで発展していくのだ。

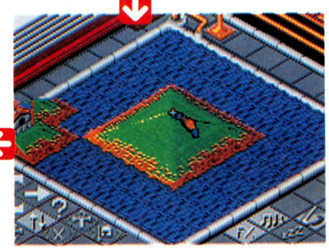
家が大きくなれば、その収容人数が増えるのはもちろんのこと、人々が使う武器も強力になっていく。つまり、テントに住む人は力も弱く、城に住む人は戦闘能力も高いというわけ。

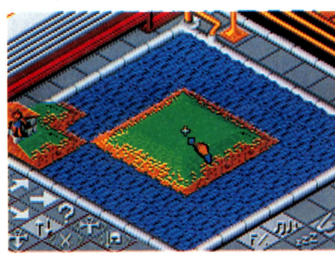
		武器	収容人数			武器	収容人数
①テント		なし	8人	⑥2階建て木造モルタル		斧	256人
②土造り		手	16人	⑦2階建て石造り		弓	512人
③わらぶき造り		石	32人	⑧石造りトーチカ風		鎖	1024人
④わらぶき屋根石造り		こん棒	64人	⑨城		石弓	2048人
⑤丸太小屋		槍	128人	⑩城塞都市		剣	4096人

2段盛り上げ1段下げる

相手より早く宅地造成するためには、1区画ずつ造成していったのでは時間がかかる。そこで、同じ地点を2段階高く盛り上げ、1段下げることによって、通常9回造成しなくてはならないところが3回で済む。このテクニックを逆に使えば、山も速く削れる。


盛り上げたいところにカーソルを合わせる

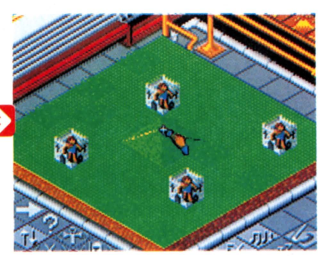

まずは2段一気に盛り上げるんだ


1段下げればこの広さの土地完成

城で眠っている人々を追い出せ

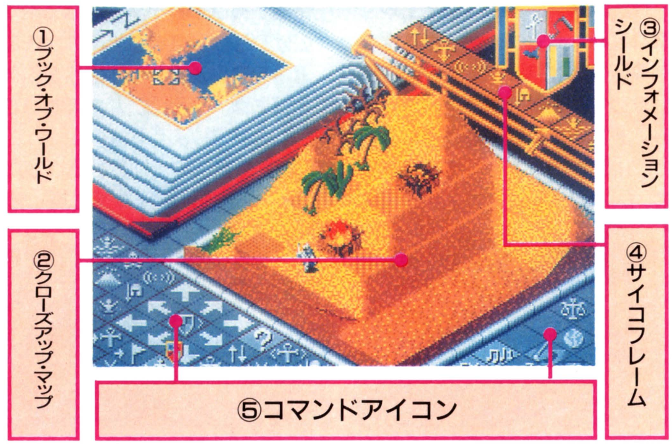
その家の収容人数よりも人口が増えると、人は外にあふれ出てくる。逆に城のように最大収容人数が多いと、人はなかなか外に出てこない。そこで、城が隣接しているところの真ん中に、小山を1段作ってやる。すると、家が小さくなり、収容人数が少なくなることによって、人が外に飛び出してくるのだ。出てきた人は再び別の土地に家を建て始めるので、効率よく人口を増やすことができる。


城が建ちならぶ中央に合わせる


過剰人員で人が飛び出した

1画面内で全てのアイコンが操作可能

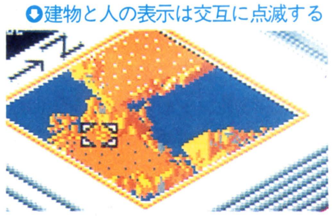
『ポピュラス』の画面表示は、1画面内にそのほとんどの情報が集約されている。ごく一部のコマンドは呼び出すと画面が切り替わるが、そのコマンドも通常あまり使うことはない。それだけに『ポピュラス』を写真で見るとどれも同じ様なものばかりで、単調に見えるかもしれない。しかし、その画面レイアウトこそ、このゲームの遊びやすさ、魅力の一因になっている。神の机に置かれた1冊の本。その中に描かれている人々の生活の運命は、文字通りプレイヤーの手の内にあるというわけだ！　それぞれのコマンドはアイコン、つまり絵のマークで表示されている。アイコンの数はかなりの量があるので、ビギナーは戸惑うこともあるだろう。だが、それも慣れの問題だ。それよりも、パソコンではマウスの操作が前提になっていたので、パッドでの操作に若干辛さが残るのは仕方がないかな？　ここでは画面表示、大量のアイコンを細かに説明していこう。アイコンも使用する用途別に配列されているのですぐにわかるだろう。



①ブック・オブ・ワールド

ここでその面の全体図が確認できる。マップ上の白い点は神の建物を表している。また、その建物から人が出てきているときには、青い点で表示される。同様に悪魔の種族の建物は濃い灰色の点で、外に人がいるときには赤い点で表示される。さらに、このマップ上をカーソルでなぞれば、クローズアップ・マップの画面を高速でスクロールさせることもできる。

建物と人の表示は交互に点滅する



天変地異など悪魔側が仕掛けてきたときには、その状態によってマップも変化する。いち早く発見し、すぐに修復するようにしよう。

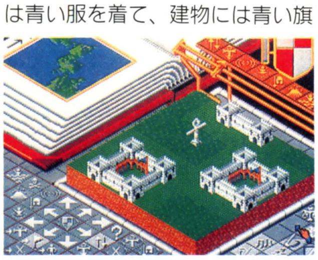
②クローズアップ・マップ

ブック・オブ・ワールド上の一部を拡大したのが、このクローズアップ・マップだ。宅地造成など基本的な作業はすべてこの画面上で行う。建物の大小や、人々の様子などをみる、言わば『ポピュラス』のメイン画面となる。

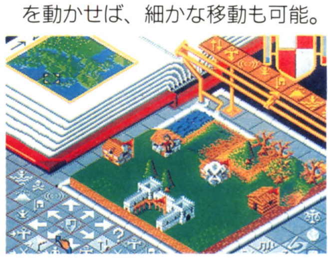


家や人々も当然拡大されるので動きもわかる

ここでもブック・オブ・ワールドと同様に、神と悪魔の種族は色分けされて表示される。神の種族は青い服を着て、建物には青い旗が。悪魔の種族は赤い服を着て、建物には赤い旗が建てられている。また、この画面上でカーソルを動かせば、細かな移動も可能。



こちらが我が神の種族。順調に繁栄しているようだ。青い旗が目印になる



こちらは悪魔側の種族。色が違うだけで基本的に建物や人の形は共通だ

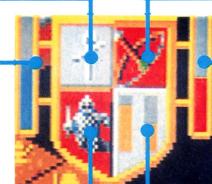
③インフォメーション・シールド

シールドアイコンを使い、建物や人にシールドを付けると、ブック・オブ・ワールドやクローズアップ・マップではわからない細かなデータがここに表示される。神と悪魔のどちらの種族でも、調べることができる。

重要なのは左右に表示されているお互いの勢力図。この部分のみシールドアイコンに関係なく常に表示されている。グラフの差が勝敗の命運をわけるのだ。

神or悪魔
シールドの対象が神なのか、悪魔なのかをシンボルマークで表す。神は十字架で、悪魔はドクロだ

技術レベル
人、または建物の中にいる人が使っている武器を表示する。面によって使える武器は決まっている



神の勢力
その面を神の種族がどこまで勢力を伸ばしたかを表す。ゲージがいっぱいになれば勝利は目前だ

悪魔の勢力
その面を悪魔の種族がどこまで勢力を伸ばしたかを表す。このゲージが増えないように進めよう

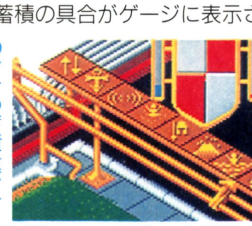
シールドの対象
シールドの付いている人、リーダー、騎士、建物のいずれかを表示する。戦闘時はその様子が映る

強さのゲージ
シールドの対象の人や建物の強さをグラフで表示する。戦闘時は左右にそれぞれの強さが表示される

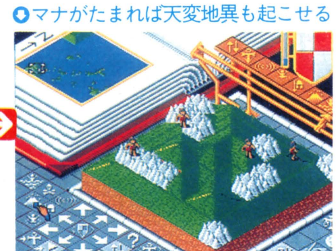
④サイコフレーム

天変地異などの奇跡を起こすには、マナと呼んでいる神の力が必要だ。マナは人々の勢力が大きくなればなるほど蓄積されていく。その蓄積の具合がゲージに表示されるのだ。当然大きな奇跡を起こすためには、マナも大量に必要になってくる。ちなみに少量だが宅地造成にもマナは必要だ。

マナの蓄積量が一目でわかるゲージだ



マナがたまれば天変地異も起こせる



⑤コマンドアイコン

アイコンはすべて画面下部に集中している。クローズアップ・マップを挟んで左側が、通常プレイ中に使用するアイコン。右側が効果音の有無などの、ゲーム全体の設定を行うところだ。

8方向に向いている矢印のアイコンは、画面を1段階ずつ細かくスクロールさせることが可能。そして、上下合わさった矢印が、基本中の基本の宅地造成アイコンだ。また、このゲームの大きな魅力となっている神の奇跡は、次の項で詳しく紹介していくことにしよう。



⬆アイコンの配置はパソコン版と同じなのだ

命令アイコン

自分の種族全体に対して、現在やるべき作業を指示するアイコン。人々の動きを決定づける重要なアイコンだ。天変地異ほどの派手な効果は現れないが、このアイコンの使い分けがうまいか下手かが、ゲームの流れを大きく左右する。下手をすると命取りにも…。

集　合



⬆自分の種族全員をシンボル、またはリーダーに集めるアイコン

合　体



⬆そばにいる人同士が合体を始め、より強くなっていくアイコンだ

陣取り



⬆人々がひたすら家を建てていくアイコン。平坦地を目指し歩き回る

戦　闘



⬆近くの悪魔の種族と戦いを始める。相手がいないときは家を建てる

ズーム・アップ・アイコン

ある一定の人物や建物などを、クローズアップ・マップ上に一瞬にして写し出すアイコンだ。その面全体はかなり広いので、いちいちスクロールさせていては、時間がいくらあっても足りない。しかし、その対象は人や建物に限るので、天変地異を起こされた場所を探すのには無効だ。そんなときはポーズをかけて自力で探そう。

シールド・ズーム	シールドを付けている人や建物をクローズ・アップ・マップに呼び出す
リーダー&シンボルズーム	Ⅰボタンで自分の種族のリーダーを、Ⅱボタンではシンボルを呼び出す
騎士&建物ズーム	Ⅰボタンで自分の種族の騎士を、Ⅱボタンで自分の建物を次々と表示する
戦闘ズーム	人々が戦闘を行っている場合は、順番にその箇所を呼び出していくアイコン

シンボルアイコン

自分の種族を導く指標であるシンボル。そのシンボルの位置を移動させるのがこのアイコンだ。このコマンドを実行するにはいわゆるマナが必要だ。しかし、リーダーがいないときには移動はできない。リーダーが殺されたりしていないときは、命令アイコンの集合で人々を呼び寄せ、最初にシンボルに触った人がリーダーとなる。設置はどこにでもできる。

シンボル

神

悪魔



神の種族のシンボルは十字架だ

悪魔の種族のシンボルはドクロだ

シールドアイコン

このアイコンを選ぶとカーソルがシールドの形に変わり、それを人や建物に付けると、インフォメーション・シールドにその状態が表示されるのだ。

シールドを付けた人が建物を建てたり、その逆にシールドを付けた建物から人が出てくると、それぞれにカーソルは移っていく。また、その人が戦闘で負けると、対戦相手にカーソルは移動する。

自分の種族の状態はまだしも、相手の状態はなかなかわかりにくい。序盤は相手のリーダーにシールドを付けるのがお勧め。リーダーが騎士になってもすぐわかる。

シールド



⬆楯のカーソルを知りたいものにつければ、様々な情報を入手できる

ゲーム・コントロール・アイコン

効果音やBGMの有無、難易度の変更など、ゲーム全体の様々な設定を行うアイコンだ。通常のプレイ中はあまり使うことはないだろう。だが、ポーズだけはひんぱんに使った方が良い。『ポピュラス』はリアルタイムシミュレーションゲーム。ポーズをかけずに考え込んだりすると、悪魔側はその間にもどんどん発展していく。ゲームのスタート時に、まずポーズをかけマップ全体をチェック。天変地異を起こされたときも、同様にポーズをかければ、災害地をのんびりと探すことができる。何か起きたらとりあえずポーズだ。

ゲームセットアップ



⬆パスワードの入力やロードなど、ゲーム全体に関わるものを扱う

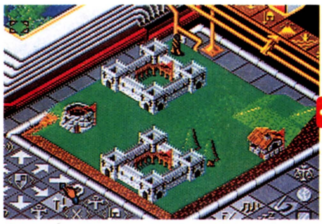
ゲームバランス	征服編では環境設定の確認をする。入門編、応用編は設定自体を変更する
効果音	効果音も重要な情報源なので、なるべくONにしておいた方がいいだろう
BGM	これはあくまで好みの問題。うるさいと感じる人はOFFにすればいい
ポーズ	RUNボタンでポーズの実行。めんどくさがらずに細かにポーズを使おう
ディスプレイコントロール	画面の上下左右の調整や、画面全体の色を選択する。使わなくても問題なし

蓄積したマナを使い、天変地異を起こせ!

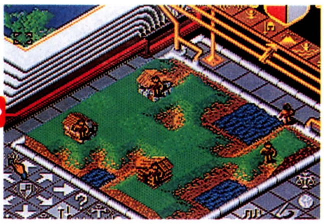
マナがたまっていないうちは宅地造成や、シンボルの移動ぐらいしかできない。神の種族が繁栄し、マナがたまっていくと、相手に大きなダメージを与える天変地異が起こせるようになる。その与えるダメージが大きいものほど、大量のマナが必要になる。最終戦争の引き金〝ハルマゲドン〟を実行するまでためるのは結構大変だ。

地　震

クローズアップ・マップの画面内に地震を起こす。このアイコンを実行した瞬間、轟音とともに土地はズタズタに寸断される。土地が低いと海面まで掘り起こし、そこに人が落ちて死んでしまうこともある。天変地異の中では、一番少ないマナで起こせるので使いやすい。しかし、見た目の派手さとは裏腹に、相手に与えるダメージはさほど大きくない。宅地造成すれば簡単に修復できるからだ。



◆今のところ順調に繁栄しているが、この後のことを悪魔はまだ知らない

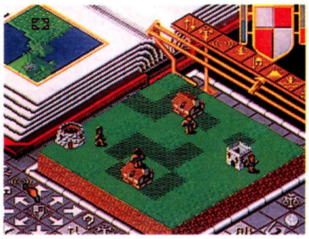


◆大地はもとの荒れ地に逆戻り。あちこちで海面も露出している。成功だ!

沼や火山を起こされたら地震でつぶせ

沼や火山を起こされたとき、宅地造成で修復していくには、かなりの時間と労力を必要とする。そこで、逆に自分の陣地に地震を起こすことによって、一度に潰してしまおうという作戦だ。

特に火山の岩を潰すには、海面まで掘り下げるしかないので有効だ。沼にもむろん有効なのだが、土地が低いと海面に人を落としてしまう可能性があるので注意が必要。



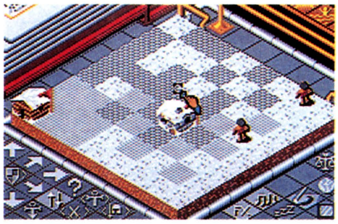
◆沼に気付かずにほおっておくと、人が次々と呑み込まれてしまう

沼

地震とは逆に見た目ではわかりにくいが、意外に効果が高いのが沼だ。この沼には底なし沼と、浅い沼の2種類がある。底なし沼は宅地造成をして潰さないかぎり、そこを通った人は次々と呑み込まれていってしまう。浅い沼は人がはまると同時に、沼地も埋まりなくなる。このふたつは面ごとの初期設定で定められている。また、沼を作れるのは平坦地だけで、山地に作ることはできない。

一番怖いのが悪魔に沼を造られた場合だ。慣れないと家の周りにある畑と、なかなか区別がつかないのだ。沼が造られたときは「ズザ!」という音がするので、すぐにポーズをかけ、その場所を発見するようにしよう。

◆沼はマナの消費が少ないので、天変地異の中でも比較的使いやすい方だ



騎　士

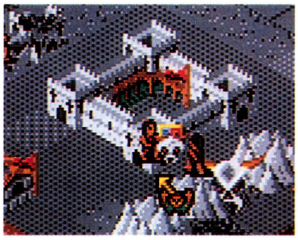
種族のリーダーを騎士に変えるアイコン。騎士が生まれると敵陣目指し歩き始め、悪魔の種族の家を見つけるやいなや、中にいる人を引きずり出し戦い始める。戦いに勝つと、さらに今度は家に火を放ち、焼き払ってしまうのだ。その戦う姿は、プレイヤーの破壊願望をくすぐり、それが快感に…。そうなったら、もうかなりの『ポピュラス』中毒。また、騎士といえども無敵ではなく、リーダーだったときの力が反映する。ある程度成長させてから、騎士にしよう。

◆騎士はその命ある限り戦い続ける



相手種族のリーダーを集中攻撃

悪魔が作った騎士に攻め込まれるのは、非常に迷惑。それを未然に防ぐには、騎士がまだリーダーの段階で叩き潰すしかない。一番手っ取り早いのが、沼に沈めること。リーダーを失った悪魔陣営は、次のリーダーを生み出すべく、シンボルに人を集めてくる。そこで、今度はシンボルの周りを沼で囲めば、相手はリーダーを作るのさえ難しくなってくる。やみくもに攻撃してもダメだ。



◆悪魔側のリーダーに沼をお見舞いしてやれ。騎士にはしたくないな

火　山

表示されている1画面内に、火山を造るアイコンだ。火山を造ると、同時にゴツゴツとした岩までが突き出す。この岩は海面まで掘り下げないと、取り除くことができないので非常にやっかい。それだけ相手種族に対しては、有効な手段だということ。さらに、同一の画面内に火山を造り続けると、もう手のほどこしようがないほど、土地は隆起してしまう。ただし、1回でもかなりのマナを消費するのに、連続技を仕掛けようものなら、一気にマナはなくなってしまう。気分は爽快なんだけどね。



◆火山1回ではこの程度



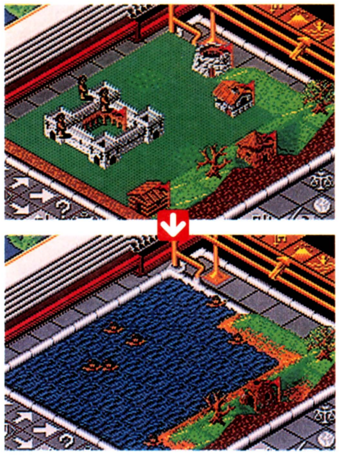
◆連続技を仕掛ければ、ご覧のような惨状に。いくら悪魔の陣地とはいえ気の毒な気がする

洪　水

今までの天変地異が、世界の一部にしか作用しないのに対し、この洪水は世界全体に引き起こすことができるのだ。

このアイコンを選ぶと、海の水位が1段階上昇し、その高さにあった建物や人々は、海中深くへと沈んでいってしまう。そして、その水自体にも沼のときと同様に、致命的と有害の2種類の条件設定がある。設定が致命的だと溺れた人は即死。有害だとある一定時間は生きながらえることが可能。だからといって、人々が自分で陸まで泳いでいくわけではないので、放っておくと死んでしまう。もし悪魔に洪水を起こされたら、土地を盛り上げ助けてあげよう。

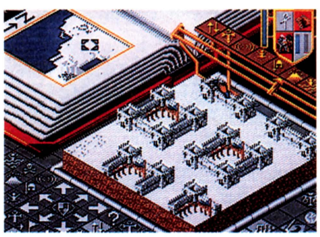
悪魔が土地を1段しか造成していなかったら、まさに洪水のターゲット！



溺れてもがいている。ちょっとでも高いところにいた人はこの難を逃れた

洪水対策で土地を高く造成

土地を高く造成しておかないと、相手に洪水を起こされたとき、海に呑まれてしまう。そればかりか、自分の起こした洪水で、ダメージをくってしまうことになる。とにかく、どちらが洪水を仕掛けるにしても、せめて2段以上には積み上げておきたい。マナが少ないときに2段積むのは辛いが、後できっと身を結ぶ。

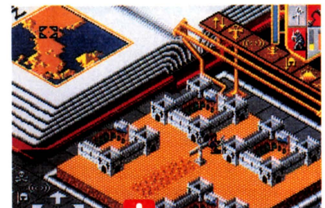


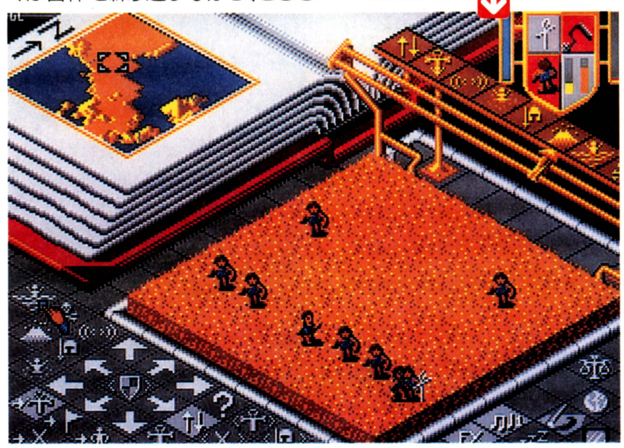
すくなくても2段は積んでおこう

ハルマゲドン

これまで紹介してきた5つのコマンドアイコンを使い、地道に悪魔の種族を絶滅に追い込むこともちろん可能。だが、勝敗を分けるのに、ハルマゲドンほど有効な措置はない。それが、人類を最終戦争へといざなう、究極の選択肢だからだ。

このコマンドを実行すると、神と悪魔の種族の一切の建物は消え去り、人々は外にあふれかえる。両者のシンボルは世界の中心へと移り、それに合わせ人々も中心へ向けて歩き出すのだ。そして、人々は合体を繰り返しながら、どちらかが全滅するまで戦い続ける。マナもサイコフレームの最大値まで必要なので、ゲーム序盤でいきなり使えるわけではない。勝利するには、それまでいかに相手を痛めつけ、自分の種族を繁栄させたかにかかっている。土壇場での大逆転は容易ではない。





人々はもう充分繁栄し、なんとかマナもたまった世界の中央へ集合。もうだれにも止められない

環境によってゲーム自体の難易度も変化する

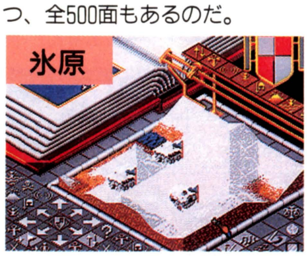
環境は大別すると4つある。それぞれの環境によって、ゲームの難易度が異なるのだ。最初の面の草原は気候も温暖で、人々も繁栄しやすい。砂漠で人をあまり歩かせると、暑さで死にやすくなる。氷原では人々が繁栄しにくく、マナがなかなかたまらないなど、その条件も様々だ。各環境は125面ずつ、全500面もあるのだ。



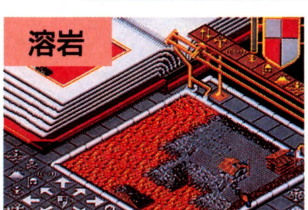
草原はわりと楽なゲーム展開を運べるのだ



ここでは人をあまり遠出させない方がいい



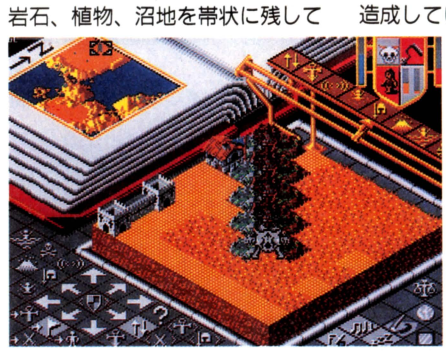
ここであまり歩かせすぎると、凍死してしまうぞ。要注意だ



溶岩地帯の上に住む過激な住人たちだね

妙なおじゃまキャラまで出現

この世界には神でもない悪魔でもない、キャラクタが存在する。そいつらは巨大蟹、魔法使い、緑植生物の3種類だ。ランダムに突然現れ、それぞれ移動しながら、岩石、植物、沼地を帯状に残していく。そのオジャマキャラ達に踏み潰された人は、もし建物に入っていてもその場でオダブツだ。それでもまだ移動中に気付けばいいほうで、別の箇所を一生懸命宅地造成していたりすると、案外気付かないものだ。通り過ぎて行ってしまった後、特に岩石や植物を残されると、海面まで掘り下げないと修復できないのでかなりの大ダメージになる。見つけるにはブック・オブ・ワールド上の変化を見落とさないようにするしか手はない。



オジャマキャラの1匹、巨大蟹。岩石野郎だ！

聖竜伝説モンビット

ハドソンの新作ロールプレイングゲーム、『聖竜伝説モンビット』の第1報をお伝えしよう。	8月30日発売予定	6800円（税別）
	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

ドラゴンを育てていく変わり種RPG

このゲームはかわいいキャラクタたちが活躍するロールプレイングゲームだ。マイキャラクタ（主人公）はもちろんのこと、一緒に行動する、ペット（？）のドラゴンをも成長させていかなければならない。このドラゴンがどうやらこのゲームの鍵を握っているらしいのだ。詳しいストーリーも、次号ではお伝えできそうだ。



⬆物語は少年とドラゴンが中心となる。どんな冒険が始まることやら？

フィールド画面は…？

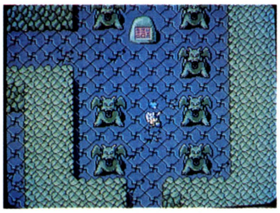
舞台となる世界の名称などは、まだ不明だが、いろいろなフィールド画面がある。広大な草原や砂漠、ユニークな街や村、そしておどろおどろしい洞窟など。しかし画面写真を見る限りでは、普通のロールプレイングゲームといったところだ。



⬆この石の建物は民家かな？ 温泉のマークの建物はきっと宿屋だね



⬆この木の家は誰んち？



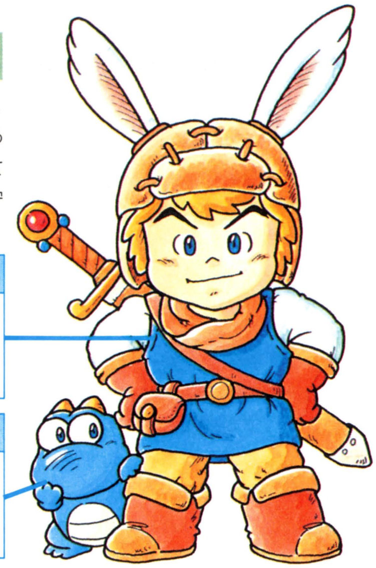
⬆不気味なダンジョンだ



⬆コマンド画面。会話をしているところ。しかし、偉そうな口の聞き方をするキャラだね

モンビット族の生き残り

主人公の名前はない。おそらく自分でネーミングすることになるのだろう。一見すると、まだ小さな子供だが、自然を愛し平和を守るモンビット族の生き残りだ。



主人公

モンビット族の大神官の息子。ドラゴンを育てる能力を持ち、父より託された卵を持って旅に出る。

ドラゴン

まだ小さいドラゴン。育て方によっては邪鬼にも守り神にもなる。しっかりした教育が大切なのだ。

主人公の仲間たち

主人公には当然仲間がいる。もちろん、パーティを組んでのプレイも楽しめる。主な仲間は5名。若者に女の子やおじいさん、なんと石（？）までいるのだ。主人公同様、コミカルタッチのかわいいキャラクタに描かれている。友情あふれるプレイが楽しめそう。



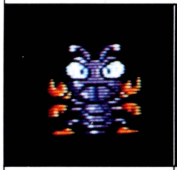
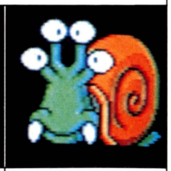
⬆やっぱりパーティプレイは、にぎやかで心強いぞ。みんな集まれ！

邪帝ギールの手下たち

邪帝ギールとは、邪悪な光で世界を魔物のすみかにしてしまう悪の帝王だ。その邪帝ギール率いる魔物の軍団がこのゲームの敵キャラとなる。主にこの世の生物が魔物化したような奴らが多い。平和を愛するモンビット族もこの軍団と戦い倒されてしまったのだ。独り生き残った少年は戦う。



⬆きっとこの辺りは敵が多いぞ

			
アリのオバケ。多分、ザコキャラだ	ヤリを持ったアリ。突かないでね	キノコの敵キャラ食えないねェ	目が4つもある、カタツムリだ
			
一つ目のゾウ。こいつは不気味だ	まるでミノ虫のような敵キャラだ	こいつは強そうなウシだなあ	呪術師みたいな黒ガラス。怖いぞ

ポンピングワールド

4500円で発売される『ポンピングワールド』。今まで発売されたCD-ROMゲームで、最も安い。

5月31日発売予定	4500円(税別)
アクション	CD-ROM
コンティニュー	———

跳ね回るボールを割りまくれ!

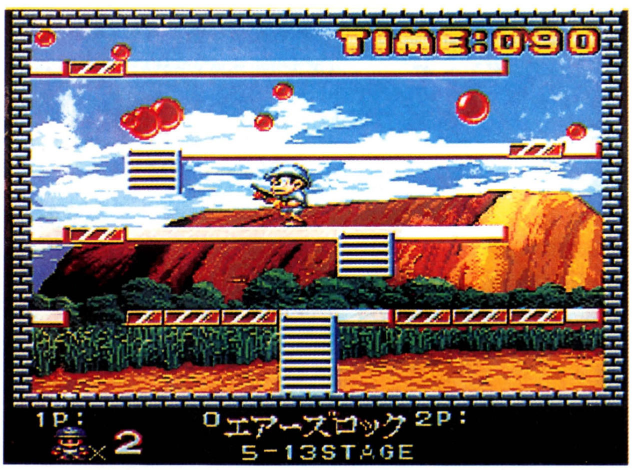
画面の中をとび跳ねているボール。この『ポンピングワールド』はこのボールが敵キャラなのである。プレイヤーは武器であるワイヤーを使い、画面内を跳ねまわるボールにぶつからないように退治していく。このボールは攻撃すると小さく分裂していき、最後には消滅する。そうして全てのボールを消せばステージクリアだ。単純だがステージクリアには戦略が必要で奥の深いゲームになっている。



○最初の状態。これにワイヤーを当てる



○"ポンッ"と2つに分裂したぞ!



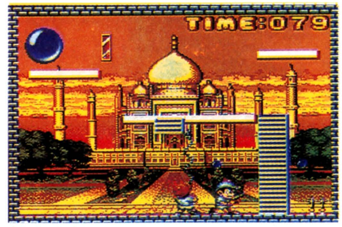
○先の面に進むと、いろいろな障害物がでてくる。これによって、ボールの飛び跳ねかたも不規則になる

途中参加もOK!

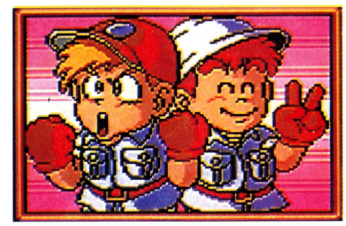
この『ポンピングワールド』は2人同時プレイが可能。しかも途中参加のできるシステムになっている。2人同時プレイのゲームはあっても、途中参加のできるゲームは少ないので、目新しく感じる。

このゲームの2人同時プレイは、2人で対戦するというものではなく、互いに協力しあってステージをクリアするというものである。例えば、1人ではクリアのできなかった難易度の高いステージでも、2人で協力しあうことで楽になる。また、1プレイヤーがボールを撃っている間に、2プレイヤーが通り抜けるなどの協力プレイが大事なときもある。

単調ではあるが、こういった協力プレイの魅力が他のゲームに見られない『ポンピングワールド』の特徴になっている。



○途中参加で助け船を。友情を壊すような身勝手な行動はミスを招くぞ



○ステージクリア後のビジュアル。

世界中の名所が舞台

世界各国でボール退治を繰り広げるのだが、その舞台となる場所は各国の名所で、さらに昼、夕方、夜と3通りあり、簡易世界旅行をしている気分に浸れる。それぞれの背景は緻密に描かれていて、アーケード版にも引けをとらない。



○世界各国を主人公たちが飛行機で回る。さて、次はどんな国なのかな?



○日本は富士のすそ野。やっぱり、日本の名所といえば富士山でしょう

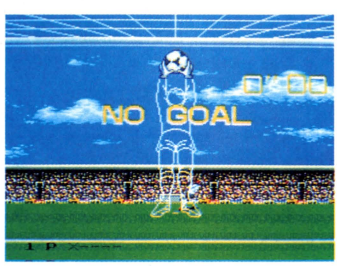


○雄大な光景の広がる中国。狭い日本からみれば、どこも名所に思える

パワーイレブン

6月21日発売予定	5800円(税別)
スポーツ	3M

続々と新作を発表し、勢いのあるハドソンから、一時お蔵いりをしていたサッカーゲーム、『パワーイレブン』が発売されることとなった。特徴として、フォーメーションが決められるということや、パスワードを利用して、自分や友達の育てたチーム同士で対戦できることなどがあげられる。どうやら、チーム編成に力の入ったものになるらしい。

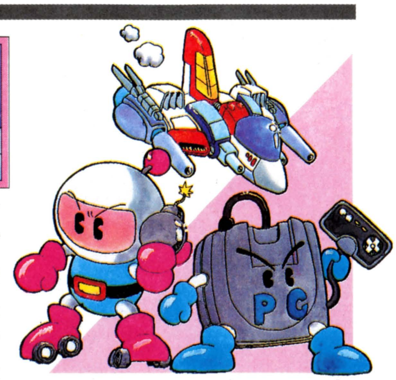


○野球、ゴルフに続いて、サッカーが。2人同時プレイは当然ついている

STAR パロジャー(仮称)

発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM

『ガンヘッド』や『スーパースターソルジャー』で、シューティングファンを魅了したハドソンが、また新たなシューティングゲームを出す。今度は自機がボンバーマンだったりとか、ユニークな演出とパロディ精神を母体にしたものになるとのこと。



○SD調のイラスト。いかにもコミカルっていう感じがするね

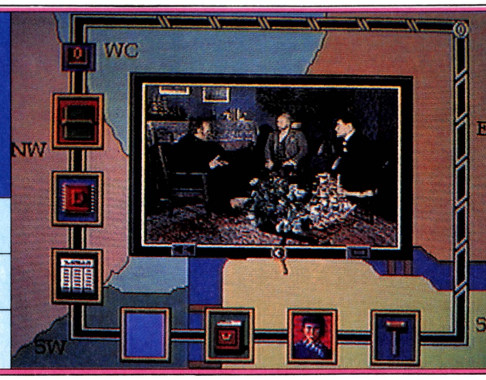
ビクター音楽産業

この『シャーロック・ホームズの探偵講座』でビクター音楽産業の底力を思い知らされた感じがする。もともと音響映像ソフト関係のメーカーだけに、ビデオやCD－ROMに関するノウハウは豊富に持っていたのだろうが、まさかビデオをCDに取り込んでしまうとは。他のメーカーにはちょっと思いつかないアイディアなのではないのだろうか。今後もビクター音産のアイディアは我々を驚かしてくれるに違いない。

シャーロック・ホームズの探偵講座

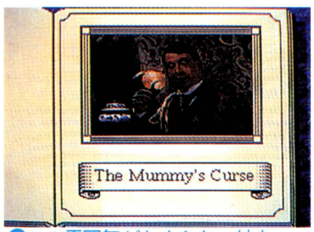
今までの推理アドベンチャーでは考えられなかった、映像と音声をふんだんに使ったビデオ取り込み方式を採用。その威力はキミを19世紀のロンドン、シャーロック・ホームズの世界に引きずり込んでしまうだろう。

6月発売予定	7200円（税別）
アドベンチャー	CD-ROM
バックアップメモリ	————



映像メインの推理アドベンチャー

このソフトは1981年にアメリカのSleuth Publications社が出版した同名のゲームブックを題材にしたもの。コナン・ドイルの原作にはないストーリーなのだが、もちろんシャーロック・ホームズの魅力を損なうことなくストーリーが展開されている。プレイヤーはビジュアルシーンの映像やセリフの中からヒントを見つけ出し、様々な資料をそろえて自分の推理の裏付けをしたうえで裁判所で裁判官の質問に答えなければならない。高度な推理が必要なゲームだ。



⇧この雰囲気がたまらない魅力

ビデオ取込方式がスゴイ！

実写ビデオの映像を取り込んだまったく新しいビジュアルシーンには驚き。この撮影は１年以上にわたる歳月を投じ、ロンドンで撮影したものだという。

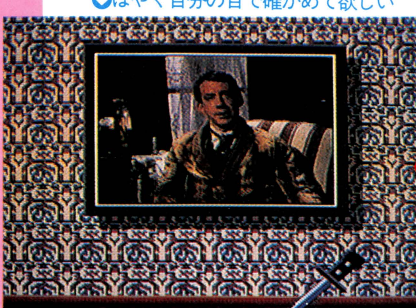
⇩１秒間に10コマものカットが入っているので動く、動く





⇧細かい表情までバッチリ表現することが可能になったゾ

⇩はやく自分の目で確かめて欲しい

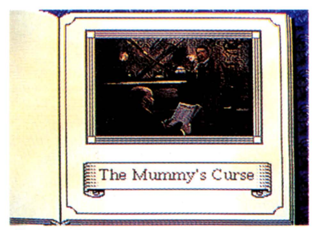


3つのストーリー

この『シャーロック・ホームズの探偵講座』には全部で3件の事件が収録されている。そのどれもが、高度な推理力と冷静な判断力を要求される事件である。そしてどの事件もサスペンスとミステリーに溢れている。これらの事件をみごと解決するのが、シャーロック・ホームズ、つまりキミに与えられた仕事なのである。

ミイラの呪い

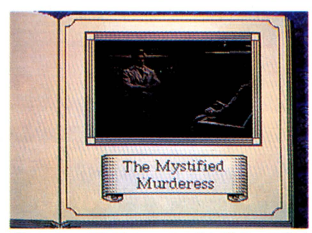
エジプトの古代遺跡発掘に参加した3人の学者が次々と殺された。それもミイラに巻かれた布が凶器だったのだ。ロンドン市民はミイラの呪いだと大騒ぎになった。ホームズはこの奇怪な連続殺人事件の捜査にのりだした。



⇧街の噂に腹を立てるワトソン

不思議な殺人者

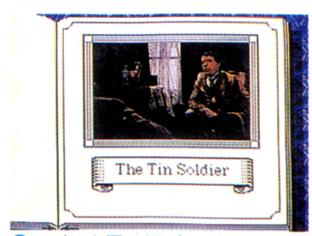
ホームズの事務所を訪れた男は、数日前に起こったある資産家の息子が殺された事件の捜査を依頼する。容疑者の女性は犯行現場でピストルを持って倒れていたため逮捕された。被害者と容疑者の女性、そして依頼人は三角関係にあったという。



⇧１人の男がホームズを訪ねて来た

スズの兵隊

老将軍が何者かに殺害された。警察は将軍の持っていた保険金の受け取り資格を消すことが犯人の動機だろうと考える。事件の当日、将軍宅を訪れ将軍に手紙を渡した人物がいた。将軍はその手紙を見て青ざめたという。果たしてその人物とは？

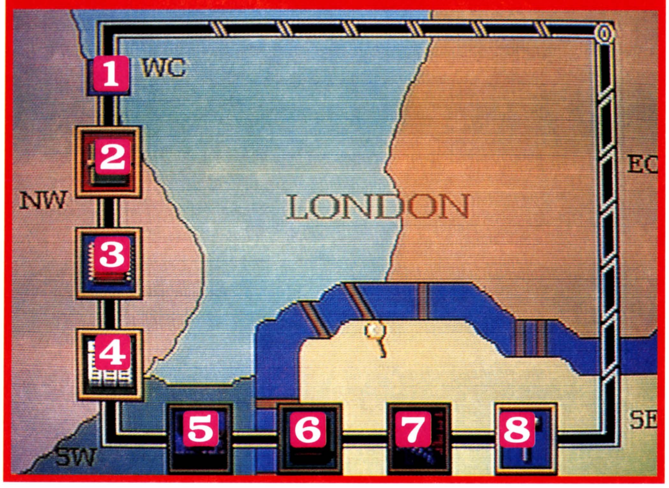


⇧スズは金属の錫（スズ）のこと

アイコン操作で情報を集める

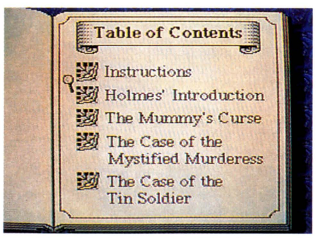
このゲームは今までの推理アドベンチャーとはかなり違う操作性をもっている。従来のゲームでは用意されたコマンドを次々に実行していけば、推理能力に関わらず事件の解決に近づけるものが多かった。しかし、このゲームでは膨大な情報の中から事件に関する情報を探す作業から始めなければならない。だから推理力がなければたとえ何年プレイしたところで、クリアできるとはかぎらないのだ。

メイン画面



1メニュー画面

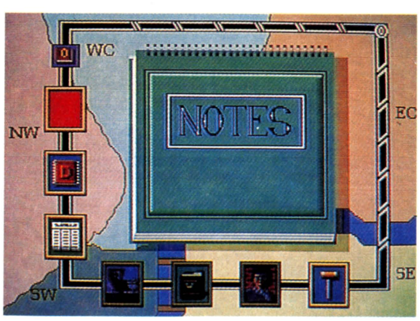
この画面では、各コマンドの解説や事件解決のために助言してくれる人々をホームズ自らが紹介してくれる。さらに3つのストーリーのセーブ・ロードもこの画面でおこなうことになる。推理には関係ないが重要な画面である。



⇧登場人物が多いので混乱してしまったら、この画面でセーブしておく

2ホームズのノート

探偵の七つ道具の一つである手帳のようなもの。事件解決のための情報を与えてくれる人々の名や情報源を書き留めておくことができる。一度耳にした人物の名前を住所録から移しておけば、いちいち調べなくても本人に会いにいくことができる。捜査における重要なアイテムといえる。最初から記載されている人達はホームズに貴重な情報を教えてくれることが多いので必ず話を聞きにいこう。



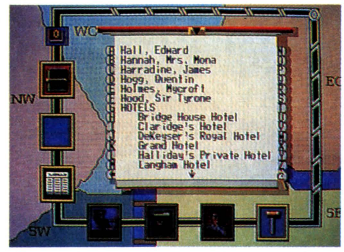
⇧一見ふつうのノートに見えるが、じつは大変なシロモノ



⇧必要な事柄や人名をどんどん記入していこう

3ロンドン市民録

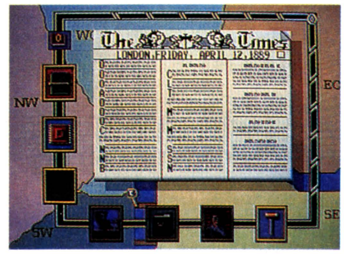
ロンドン市民の住所録。ここにはアルファベット順に市民の名前が記載されていて、ここで名前を確認しておけばすぐに会いにいくことができる。あたりまえだが、事件に関係している人はほんのひとにぎりしかいない。



⇧膨大な量の人名が記載されている

4新　聞

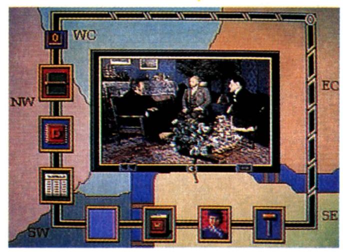
ロンドンの有力新聞、タイムズ紙を読むことができるコマンド。事件に関係していそうな記事が掲載されている日付のものが何部かそろっている。しかし、事件に関わりある記事を探し出すためにはかなりの観察力が必要だ。



⇧紙面の中から必要な記事を探す

5人に会う

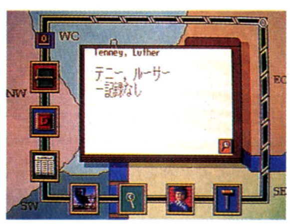
実際にビデオ画面を見ながら推理力を働かせるコマンドがこれ。登場する人物のセリフだけじゃなく、仕種や表情にも注意をはらう必要がある。ビデオらしく巻き戻し機能（?）がついているので重要だと思ったところで利用しよう。



⇧しっかり画面を観察するんだ

6過去の事件簿

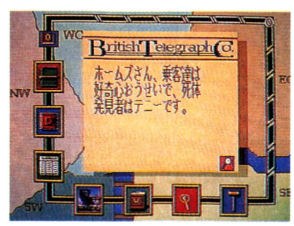
ホームズが過去に手がけた事件の記録。過去にホームズが関わった事件に関係していれば、そのプロフィールが記載されている。



⇧ここもチェックしよう

7情　報　屋

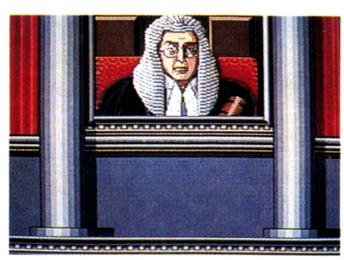
街の噂や、ささいな情報も教えてくれる便利な街の情報屋。事件に関すること以外の情報も多いので冷静に情報を分析しよう。



⇧けっこう役に立つぞ

8　裁　判　所

犯人が誰であるか、おおよそ見当がついたらここにいく。ここでは裁判官がホームズにいろいろな質問をしてくる。それにすべて答えた時点で事件解決となるわけだが、捜査が進んでいないのにここを訪れても相手にしてくれない。

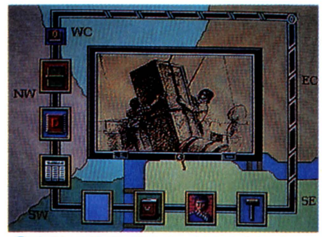


⇧この人が裁判官。カツラが変だね

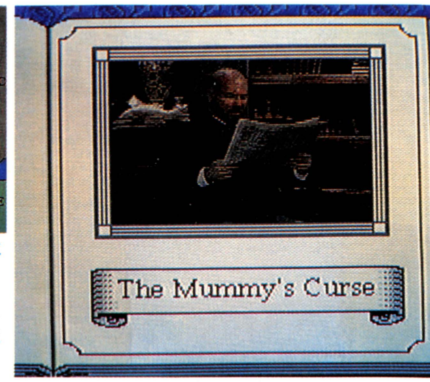
事件その1"ミイラの呪い"

まず3つのストーリーの中でも一番難易度の低い「ミイラの呪い」事件を軽く紹介しよう。

ロンドン大学が後援したエジプト発掘調査団に参加した3人の学者が古代墓室を発見したあと、次次と奇怪な方法で殺害された。一人は発見された墓室の中で、一人は発見したミイラを運ぶイギリス行きの船中で、そしてもう一人は発掘品の展示準備中に大英博物館のエジプト館で殺された。これらの一連の殺人事件の凶器はすべてミイラに巻かれていた布だったのだ。ロンドン市民はミイラの呪いだと大騒ぎ。事件解決に乗り出したホームズは2番目のウェザビー氏の事件から着手することにした。



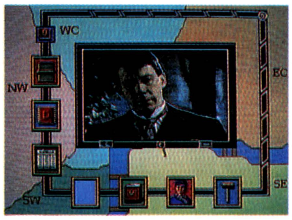
⬆事件の被害者はミイラの布を首に巻かれて死んでいたのだ



⬅天下のロンドン・タイムズまでミイラの犯行ではないかと報じるしまつ。ワトソンの怒りももっともだ

登場人物

3つの事件の謎を解く鍵は、場所も人間も限定される船の中で起きた第2の殺人事件にあるとみたホームズはウェザビー氏殺害事件に関わる人間の洗い出しを始めた。



⬆謎に挑むホームズ

被害者

エビナイザー・ターンブル博士

エジプト発掘調査団の団長を努めていた。古代墓室発見の数日後、発見した墓室の中で何者かに殺されていた。未婚のため遺産はすべてロンドン大学に寄付された。

ジェームズ・ウィンディバンク教授

ロンドン大学の古代エジプト学と科学の教授。発掘品の展示準備中の大英博物館の中で殺された。動物生体解剖反対同盟と論争中だった。

アンドリュー・ウェザビー氏

ロンドン大学大学院生でウィンディバンク教授の助手をしていた。エジプトからイギリスへの帰国途中の船内で殺される。

アブドラ・アルサウド



イースタン・エキスプレス号に乗船していたアラブ人。オスマントルコの皇帝のために働く有名なスパイでもある。

アクラム・ファミ



ロンドンに住むアラブ人の商人。イースタン・エキスプレス号に乗船していた。アルサウドに狙われていたようだ。

フェンウィック夫妻



英国の銀行家。ウェザビー氏殺害に使われた布には犬の毛が付着していた。夫妻は船の乗客の中で唯一犬を飼っている。

ヲンソニー・ウルブル



イースタン・エキスプレス号の乗客の1人。船の中でウェザビー夫人にしつこくいいよって、夫人に殴られていた。

ハーマン・ラムゼイ氏



ウェザビー氏殺害事件の起きた汽船、イースタン・エキスプレス号の船長。船はジャーディン・マシスン汽船会社の所属。

ルーサー・テーニー



イースタン・エキスプレス号の一等航海士。ウェザビー氏が殺されているのを最初に発見し、ラムゼイ船長に報告した。

クラリッサ・ウェザビー



殺されたウェザビー氏の妻。ウェザビー氏とは数カ月前に結婚したばかり。彼女もイースタン・エキスプレスに乗っていた。

フィリップ・トラビス



ロンドン・タイムズに事件の記事を書いた記者。学生時代はウィンディバンク教授に師事していた。変人との噂もある。

INNER EYES

プレゼントのお知らせ

ビクター音楽産業から『シャーロック・ホームズの探偵講座』のプロモーションビデオが抽選で、なんと5,000人にプレゼントされるぞ。ゲーム中で使われたビジュアルシーンのもとになった映像をたっぷり楽しめるわけだ。このビデオは実際に何十人もの俳優を使って、シャーロック・ホームズの舞台でもあるロンドンで撮影されたもの。撮影期間は数カ月に及び、制作費用はン億円にもなったという。そのスケールの大きさは既にゲームの世界という範囲を飛び出してしまっている。このビデオを観れば、『シャーロック・ホームズの探偵講座』の本当の凄さが分かってくるというものだ。

●応募方法

官製はがきに住所・氏名・年齢を明記したうえ、下記の宛先へ送ろう。抽選で5,000名にプロモーションビデオが当たる。なお発表は発送をもって返させていただきます。

●宛先

〒151

東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

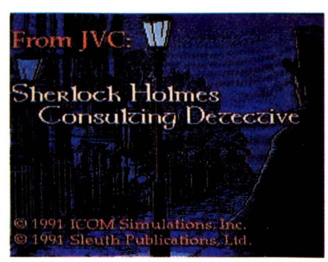
ビクター音楽産業株式会社内

ホームズのビデオ・プレゼント係

●期間

平成3年4月10日まで

(4/10の消印有効)



⬆ゲームのためにここまでやるのかと思うハズ

ULTRABOX 4号

ウルトラボックスシリーズの第4弾。今号からゆっくり楽しめるようにコンセプトが変更された。	5月発売予定	4800円(税別)
	CDマガジン	CD−ROM
	バックアップメモリ	―――――

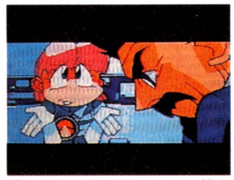
新創刊で内容も一新！

いよいよ『ウルトラボックス』も4号目を数えることになった。今号から内容を一新して新創刊ということで、CDマガジンとしてのコンセプトを変更している。新しいコンセプトは「より長く楽しめる」という点を中心にしている。これは読者のアンケートなどの反響によるものらしい。これによって新しいコーナーも多数登場している。さらに以前からの連載コーナーも熟成が進み、いよいよCDマガジンとしての完成度もグーンとアップした。

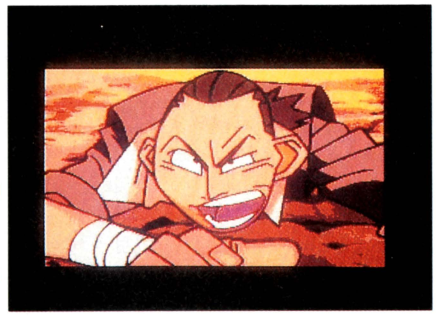
クスト第3話

ウルトラボックスの読者にもっとも人気があるコーナーがこの『クスト』である。この連載も4話完結の3話目を迎えて、ストーリーもいよいよ核心に迫ってきた。

大遺跡ジャヅームの発見者ロイス・E・グラントと娘のセリアはジャヅームの隠された力を手に入れようとする軍に追われる身になってしまう。港町プロネイアに身を隠したグラント親子はひょんなことから元海軍兵士ギルバート・J・ディラムと知り合った。ギルバートの情報を得たロイスはセリアとギルバートを連れてプロネイア山中に墜落した謎の飛行物体の探索に向かった。そこで発見したのはまさしくUFOだったのだ。



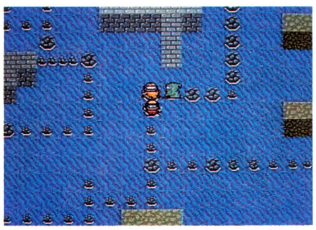
⬆一行のゆくてには一体何が待っているのだろうか



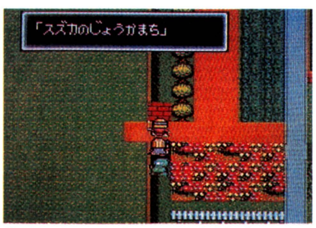
⬅第3話を迎えて、ストーリーもいよいよ謎の中心部へと展開してゆく

FONE（フォネ）

F−1の世界をパロディにしたロールプレイングゲームである。ゲーム自体はF−1とは無関係で、ファンタジーロールプレイングっぽいノリで展開される。F−1ファンだとけっこう笑えるゲーム。



⬆ヘルメットをかぶっているゾ



⬆街にはサーキットの名前が



⬆敵キャラもF−1に関係がある

その他のコーナー

その他のコーナーでは、3号から登場したUBガールズが大活躍する『CLUB　UB』をはじめ、『あなたもきよたくん』、『PCエンジンソフト図鑑'91 VOL. 4』など連載、新連載コーナーが多数目白押しだ。どのコーナーも絶対に目が離せないぞ。

CLUB UB



UBガールズが時代劇に挑戦

あなたもきよたくん

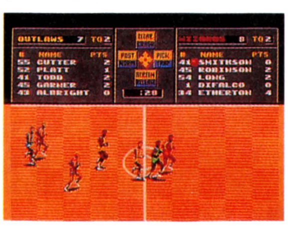


今回の『きよたくん』は射撃モノ

TVスポーツ バスケットボール

発売日未定	価格未定
スポーツ	容量未定

PCエンジンでは『TVスポーツ』シリーズの第2弾となるスポーツゲームだ。『TVスポーツ』シリーズといえばもともとはアメリカのシネマウェア社の人気ゲームシリーズで、すでにPCエンジンに移植されているフットボールやホッケーなどがある。このバスケットも前作のフットボール同様マルチタップを使った多人数プレイと迫力あるグラフィックが魅力になるに違いない。



⬅定評あるグラフィック



⬆こんなシーンをまっていたゾ

LORDS OF THE Rising Sun

発売日未定	価格未定
シミュレーション	CD-ROM

中世の日本をモチーフにしたシミュレーションゲーム。このゲームもアメリカのシネマウェア社の同名ソフトの移植版だ。このゲームはよくある戦国時代のシミュレーションじゃなく、もっと古い時代、つまり平安後期から鎌倉前期がモチーフになっている。もともとアメリカのソフトであるだけにちょっと不思議な感じがするグラフィックなども見られる。異色モノといえるシミュレーションだ。



⬅マップ画面である



⬆これが戦闘画面。陣形が勝負だ

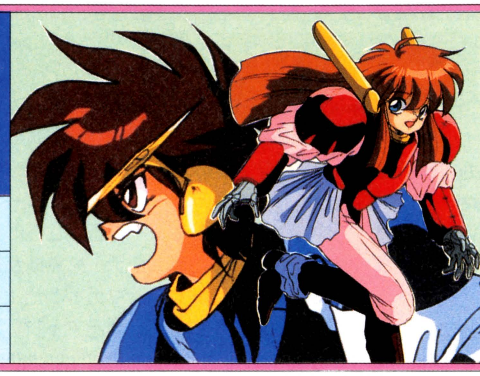
日本コンピュータシステム

先月号の「先取りソフト情報」にも書いたが、『スプレンディド・サーガ』が発売中止になってしまった。また、4月に予定されている2本のソフトが発売されると、しばらくは何も発売されそうにない。また、先月号でチラッとだけ紹介した『魔物ハンター妖子　魔界からの転校生』の発売日は冬休みぐらいになりそう。『CYBER CITY OEDO808』の二の舞にならないことを祈りつつ、「妖子」ビデオでも見て待とう。

改造町人シュビビンマン2 新たなる敵

前作はかなりおちゃらけた感じがあったが、『2』ではかなりシリアスな感じにストーリーが展開するぞ。もちろんギャグもちりばめてある。さあ、街角から宇宙まで力を合わせてシュビビーム！

4月27日発売予定	6600円（税別）
アクション	4M
コンティニュー	―――――

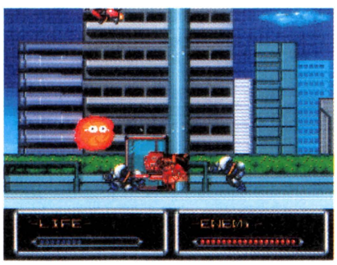


2人で協力シュビビーム

ライオ帝国にさらわれた豪徳寺博士を助けるために太助とキャピ子が大暴れする『改造町人シュビビンマン2　新たなる敵』。今回も2人同時にゲームを楽しむことができる。そして、2人同時プレイだとタメ撃ちの「シュビビーム」の攻撃力を上回る「協力シュビビーム」を撃つことができる。また、体力ゲージを共有するので、まさに一心同体のプレイといえよう。

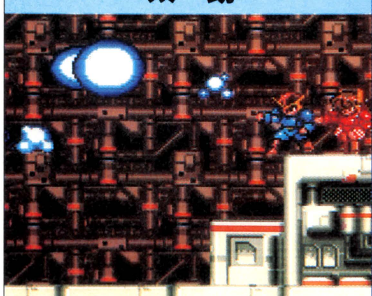


⬆グウ～ッとためてポンと撃ち出す「シュビビーム」だ！



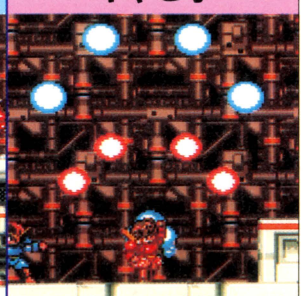
⬆左下のゲージが体力ゲージだ。2人で一緒のゲージを使うことになる

太　助



⬆一点を集中して攻撃できる太助の「協力シュビビーム」。強力の一言だ

キャピ子



⬆キャピ子の「協力シュビビーム」は上にも撃てる

2種類のアイテム

敵を倒すとアイテムが出現することがある。一番よく出るアイテムは、敵の攻撃によって減った体力を回復する効果があるもの。それと、出現するのはごくまれだが、太助とキャピ子によって効果の違う1つのアイテムがある。これは、太助のときは画面中の敵を一掃できる必殺技を繰り出し、キャピ子のときは取ると体力を回復できる星を降らすことができるのだ。

⬇キャピ子の必殺技。画面の上から星をポロポロと降らせる



⬆この星をとれば体力が少しだけ回復する。たくさん取ればそれなりに回復

回　復

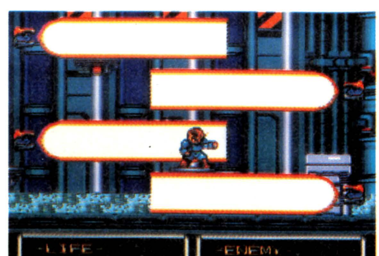


⬆少しだけ回復（赤）と全回復（黒）が用意されている。これは全回復

必殺技



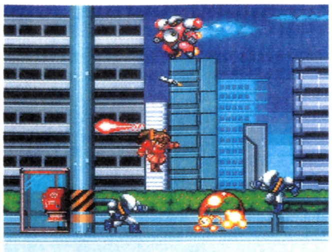
⬆このアイテムを使うと太助、キャピ子は必殺技ができる



⬆太助の必殺技がさく裂だ

全8ステージ。ライオ帝国と戦え！

シュビビンマンの産みの親である豪徳寺博士をさらったライオ帝国。シュビビンマンは博士を助け出すために敵地に乗り込む。各ステージは基本的にアクションだが、全8ステージ中2、5、7の各ステージはシューティング面となっている。はたして、シュビビンマンは博士を助け出し、ライオ帝国の野望を阻止できるのだろうか。



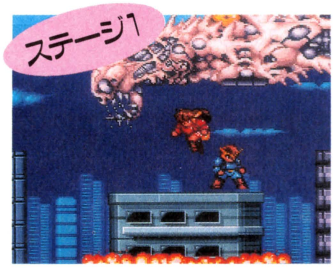
↑こいつらはライオ帝国のシタッパどもだ。叩き殺せ！

ステージ前半

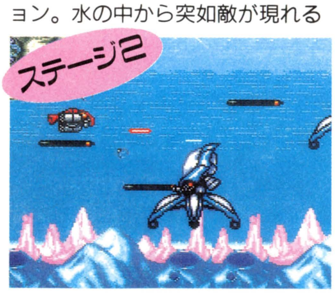
ステージ1はビル街でのアクション。横、縦、強制横スクロールの3つのスクロールパターンでいきなり驚かしてくれる。

ステージ2は海中で、このシリーズ初のシューティング。さらわれた博士が新たに開発してくれた、潜水艦「シュビマリン」に乗り込み敵地へと向かう。

ステージ3は下水道の中をヒタスラ進む強制横スクロールアクション。水の中から突如敵が現れるが、驚かないように！　しかし、ステージ最後でシュビビンマンは敵のワナにかかってしまい、囚われの身となってしまう。



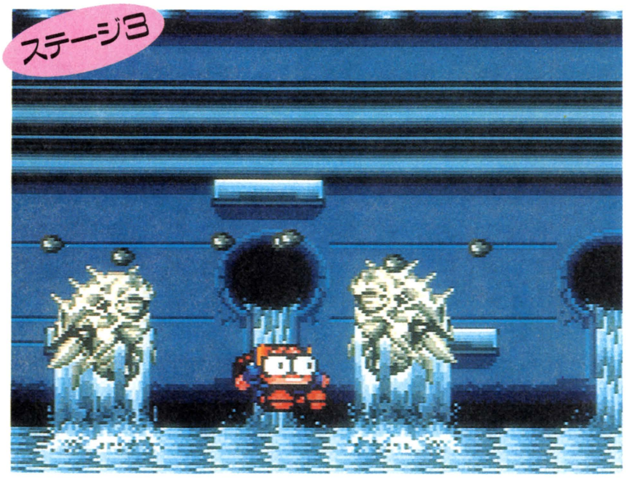
↑ボスとの戦い。強制スクロールなので、ビルが崩れる前にジャンプしろ



↑ステージ2の海中での戦い。多重スクロールがとても滑らかなんだ



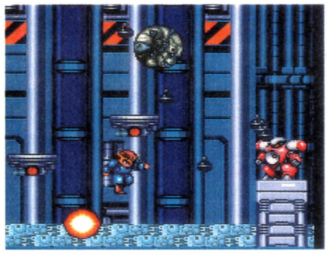
↑臭いなんていわないでガンバして。お願いだからさ



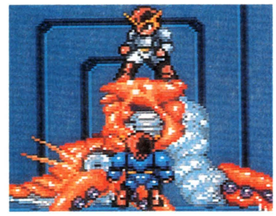
↑ウワッ！ 水の中から敵が出てきたぞ。おまけに気持ち悪いカッコウをしているじゃないか

ステージ4

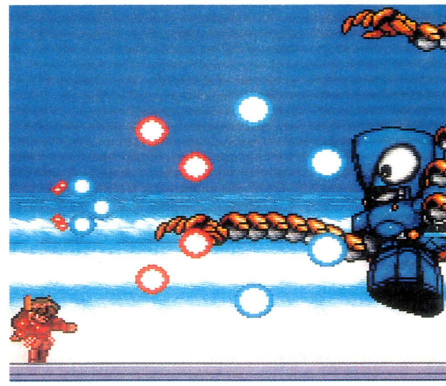
ステージ4は敵地からの脱出が目的。ここは足場が悪いのでジャンプのタイミングを練習したほうがいいだろう。ステージ中程でシェイドという敵が現れて、ピンチのシュビビンマンを助けてくれる。いったいシェイドとは敵なのだろうか、それとも味方なのだろうか。そして、ボスを倒した後にシュビビンマンの体に変化が…。



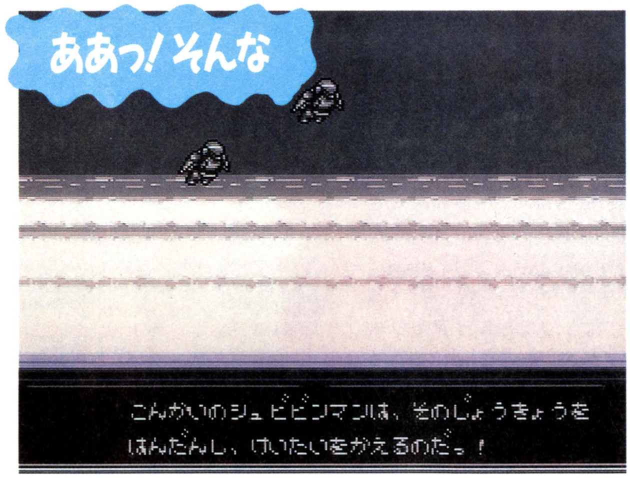
↑下に落ちたらダメージをくらうぞ



↑こっ、こいつは一体何者なのだろう？



↑ステージ4のボスキャラ。「協力シュビビーム」を受けてみろ



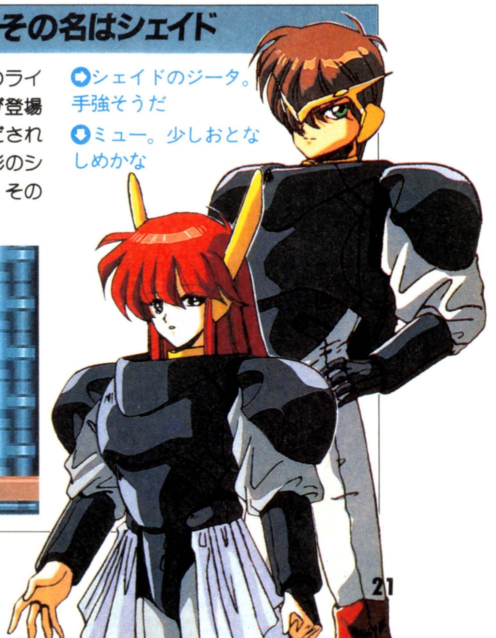
↑ウ～ンまるで『タイムボカンシリーズ』の解説のようだ。しかし、強引な展開だなぁ

ライバル登場。その名はシェイド

「2」にはシュビビンマンのライバルとしてシェイドという敵が登場する。彼らはライオ帝国におとされた豪徳寺博士が造り出した、影のシュビビンマンなのだ！　さて、その実力やいかに。



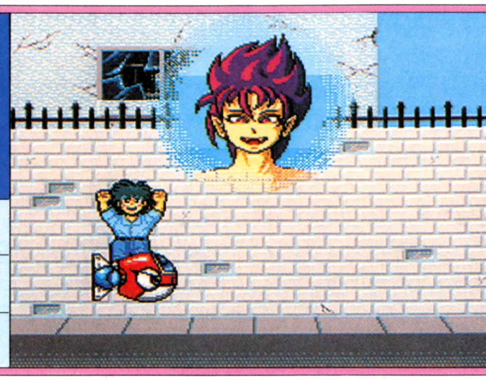
↑ジータの必殺技だ！



↑シェイドのジータ。手強そうだ

↑ミュー。少しおとなしめかな

エルディス



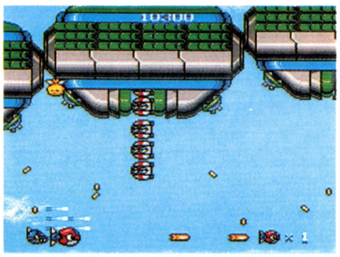
パロディの連続と、見た目の可愛らしさに騙されてはいけない。数えきれない敵の数や、パロディでありながらオリジナル以上の攻撃のボスなどなど…。シューティングファンですら舌を巻く難しさのこのゲームの魅力は？

4月5日発売予定	6500円(税別)
シューティング	CD-ROM
コンティニュー	――――

名作アニメのパロディ!?

どこからやっても、どこを切っても、まさにオープニングからエンディングまで（当然オープニングのビジュアルも含めて）、全部が全部パロディの『エルディス』。

だからといって二番煎じのゲームと言うわけではない／　ゲームはパロディながら、オリジナルさえも凌駕する、細かな「こだわり」が感じられる。画面中を飛び交う敵にしても、激しい攻撃のボスにしても…である。ステージの構成に関しては、特に今回は公開できない後半のステージに関して、その「こだわり」が強く感じられることだろう。



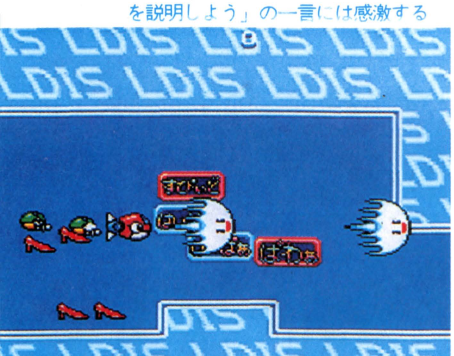
巨大な浮遊戦艦のハッチから、敵が突如現れる／　（ステージ3より）

タイムボカンシリーズ?

オープニングのビジュアルシーンで主人公の「たーくん」と「ゆうちゃん」の関係など、ゲームの全体を「説明」してくれる。

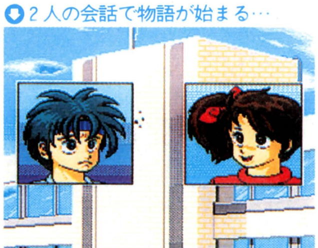
このナレーションを担当しているのが富山敬（最近ではちびまる子ちゃんでおじいちゃんの役）。

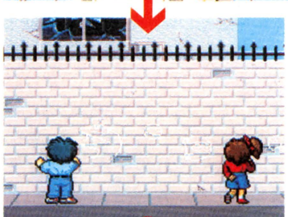
このナレーションを聞いて思い出されるのが往年の名作タイムボカンシリーズ、というよりも「ヤッターマン」。武器の「説明」は特にそう感じる。ぜひとも一度見て聞いて欲しい。



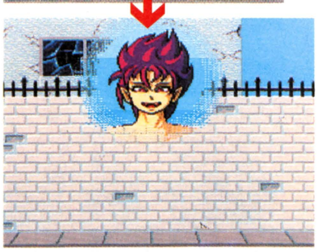
武器の説明シーン。ここでの「〜を説明しよう」の一言には感激する

2人の会話で物語が始まる…





ここでナレーション

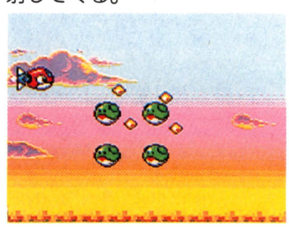


「まっててね、ゆうちゃん」

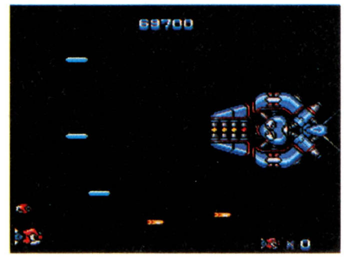
敵キャラもパロディ

毎号書いてきたことだが、敵の一部は有名なアニメのパロディになっている。ステージ1で始めに4体で回りながら出現する敵はよく見ると「機動戦士ガンダム」に登場するマスコットキャラクタの「ハロ」のパロディ。

もう少し先に進むと、突然「波動砲」らしきものを発射してくる敵は「宇宙戦艦ヤマト」のパロディだ。この敵は富山敬が「エネルギー充てん〜」と声を当てているので余計雰囲気を盛り上げる。またそれに加え、キャラの後方からは「ブラックタイガー」らしきものを発射してくる。



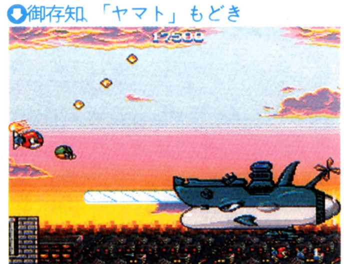
表情がいろいろある

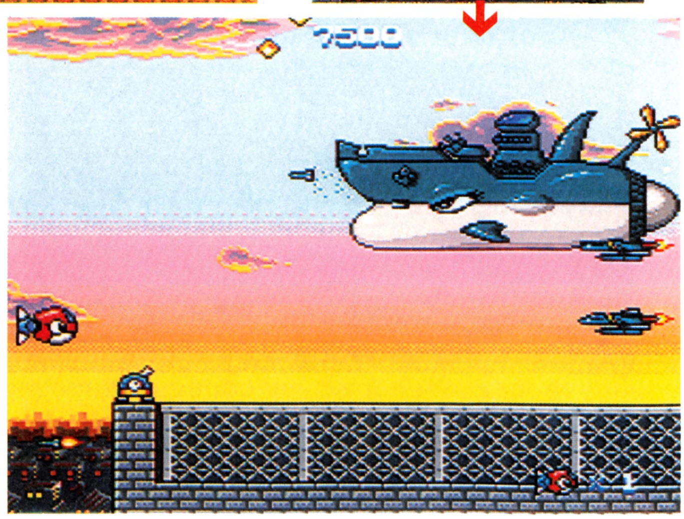


グラディウスのビッグコア!?

もちろんアニメのパロディばかりではない。他の敵も有名なシューティングゲームに登場するボスのパロディだ。いったいどんな敵がいるのかは数が多いのでここではあえて書かない。実際に自分の目で見て確かめよう。

御存知、「ヤマト」もどき



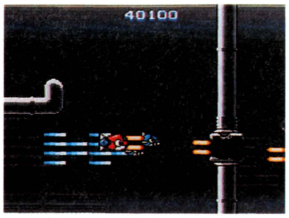


よく見ると、後ろから「ブラックタイガー」らしきものが

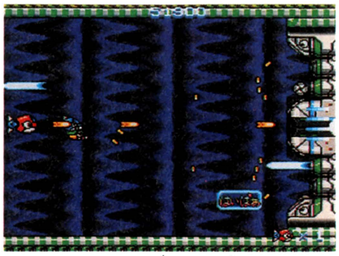
見た目はコミカル ゲームはハード

今までゲームの脇道的なことばかり書いてきた。これだけではどう考えてもコミカルさが目立って「簡単そう」というのが正直な意見ではないだろうか。見た目だけでは誰でも「おもしろそう」とは感じても「難しい」と感じる人はごくマレだろう。しかし実際は各ステージが長く、しかも一度やられると「復活」はまずムリ。

そこでここからはこのゲームが「難しい」と思えるように、本道に戻ってゲームをもう一度振り返ってみよう。



壁にいる敵を倒して…



中ボスの要塞。ステージ3で登場

ステージ1、2

ステージ1は序盤ということもあり、さほど強力な敵も見当たらない。先ほど書いた「ハロ」モドキや「ヤマト」モドキがメインになる。特に「ハロ」モドキは、ステージ1を通して出現し、弾をバラまいてくるので意外と厄介だ。ボスに至っては喋る喋る。攻撃するときも、されたときも休みなし。

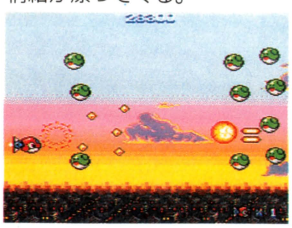
またステージ2では2体の中ボスが手間取らせる。そのかなり強い2体の中ボスを倒せば、いよいよステージボスの登場。最後の捨てゼリフ「やっぱりこうなると思ったんだよねぇ」とユーモラスな情緒が漂ってくる。

中ボス。レーザーが曲者





「ライトニングレーザー」には泣く



「ハロ」の大群

ステージ2の始めの1シーン



中ボスその2。2形態に変化する





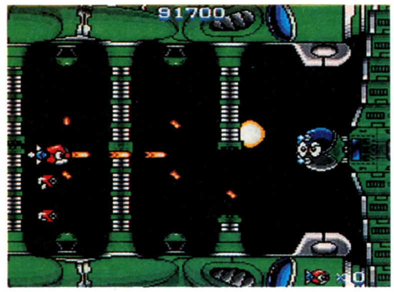
ボス。見た通り、激しい攻撃

ステージ3

ゲームはこのステージ3から佳境に入る。なぜならこのステージは巨大戦艦との戦い。砲台や時折噴射される炎が何といっても曲者。もちろん敵の出現するゲートもあり油断の出来ないところだ。

ここをクリアすると基地面に突入する。上下を壁で囲まれたこの面には地面をはっている敵や、際限なくレーザーを発射する敵、急に飛び上がって自機に体当たりしてくる敵などさまざま。また、ここをクリアすると中ボスのオンパレード。ここまでの面で戦った中ボスが今まで以上に強力になって再登場したり、新たな中ボスが登場したりする。そして最後に控えるステージボスは、全ステージ中最強／と言ってもいいくらいだ。

以上で発売前の『エルディス』の紹介は終わり。このあとのステージについては自分で体験することになる。そのあとで率直な意見を本紙の「READER'S LAND」あてに送って欲しい。



ボス。ゲーム中最強という話もある。閉じ込められるため弾をよけづらい



エンジンから噴射する炎が恐ろしい



都市面。際限なく弾を出す「カエル」には要注意。弾の間を抜けろ



このあとすぐに墜落

空中面で一瞬だけ登場する中ボス。画面外に消えると自爆するが…





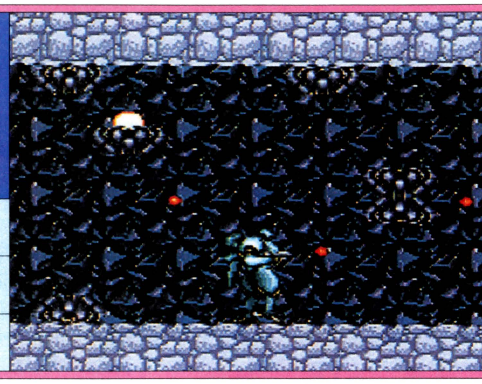
なんと敵が「コンティニュー」。しかも、巨大になり攻撃も相当のもの

ナグザット

他のメーカーの4月以降のラインナップが寂しくなっている中で、次々と新作を発表してくる「ナグザット」。その傾向は、付録の『三国志』プラス本誌6ページと、顕著に表れている。その頼もしさは他のメーカーも見習って欲しいものだ。

また、本誌初登場の『コリューン』はコミカルシューティングだ。気になる発売日は8月ごろになりそうで、『精霊戦士アレスタ』の後だそうだ。

都市転送計画 エターナルシティ



迷路のように入り組んでいるマップの中を突き進んで行く。そこで今回はゾーン1のボスまでのマップを紹介しよう。この記事を見て『都市転送計画エターナルシティ』の恐ろしいくらい広大なマップを感じ取って欲しい。

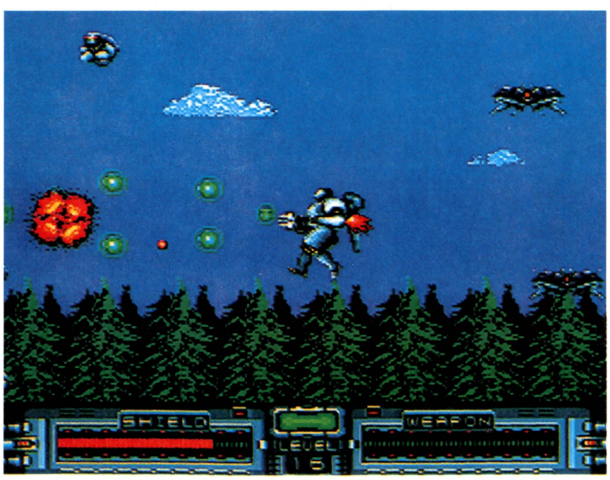
4月12日発売予定	6900円(税別)
アクション	3M
バックアップメモリ パスワード	——

アルギデロスに乗り大迷宮を突き進め

ミンティーという少女が大迷宮で大暴れする横スクロールのアクション&シューティング『都市転送計画エターナルシティ』。もちろん、いたいけな(?)少女が敵のうごめく大迷宮に1人でおもむくはずはない。2.5メートル程のアルギデロスという名のロボットに乗り込み、その身をガードして戦うのだ。このロボットがなかなかのすぐれモノでシールドを常時張り続けることができる。しかし、ダメージを受けてシールドのエネルギーがなくなると大破してしまう。大迷宮には、このシールドを回復することのできるシールドエネルギーというアイテムや、攻撃の手助けとなる数々のウェポンを入手できる「転送装置」が、ところどころに存在する。



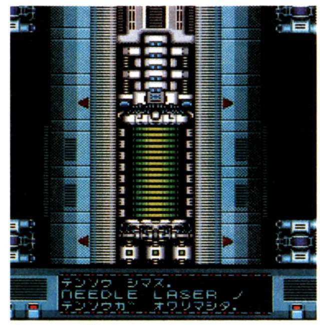
⇧これがアルギデロス。メタリックなボディがとても強そうだね



⇧このウェポンはプラズマビーム。8の字を描きながら飛んでいく。破壊力はバツグンだ

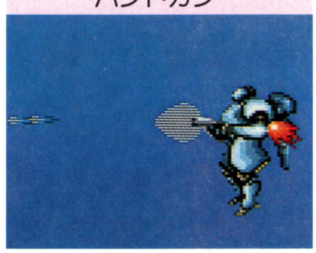
ウェポン

ウェポンは初めに装備しているハンドガンを筆頭に16もの種類がある。もちろん全てのウェポンにはそれぞれ特徴がある。ザコは貫通力のあるレーザー系のウェポンで一掃し、ボスは破壊力のあるプラズマ系のウェポンで一気に勝負をつける。このようなその場その場での武器選択が、クリアの近道といえるだろう。



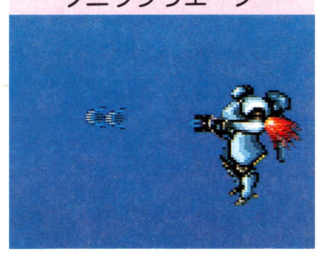
⇧これが「転送装置」。ほかにもいろいろなものを入手することができる

ハンドガン



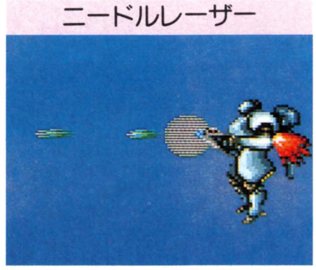
⇧最初から装備しているウェポン。連射性に優れている

ソニックウェーブ



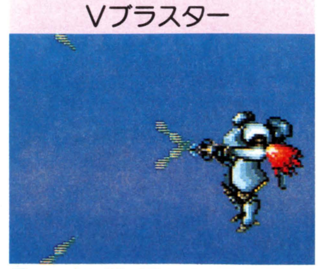
⇧弾のスピードが早い。意外とスタート地点から近いところで入手

ニードルレーザー



⇧貫通力がありザコを相手にするのに最適。発射したあと加速する

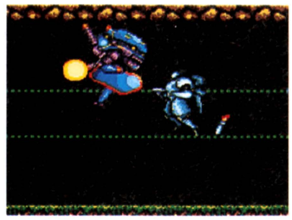
Vブラスター



⇧Vの字に弾が飛んでいく。かなり奥のほうで入手できる

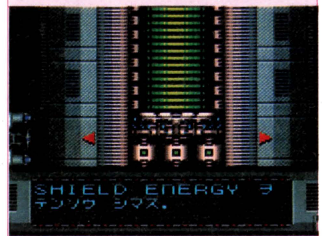
ゾーン1の迷路のようなマップを紹介

マップは全部で8つのゾーンに分かれている。各ゾーンは迷路のように入り組んでいて、ジャンプでは上がれないところや行き止まりなどがあり、簡単に抜けることはできないだろう。このだだっ広いマップの中には「転送装置」が設置されていて、そこからウェポンなどを入手できる。また、ゲームを展開させる手助けとなるメッセージやパスワードを聞ける「転送装置」もある。そして、各ゾーンにはそれぞれサブボスとボスがいて、これらのボスを倒していくことになる。ゾーン1のボス「クランボス　ケファロン」はバルカンと誘導ミサイルを撃ってくるが、簡単に避けられるので楽に倒せるだろう。なお、下のマップはゲーム全体の約$\frac{1}{30}$である。

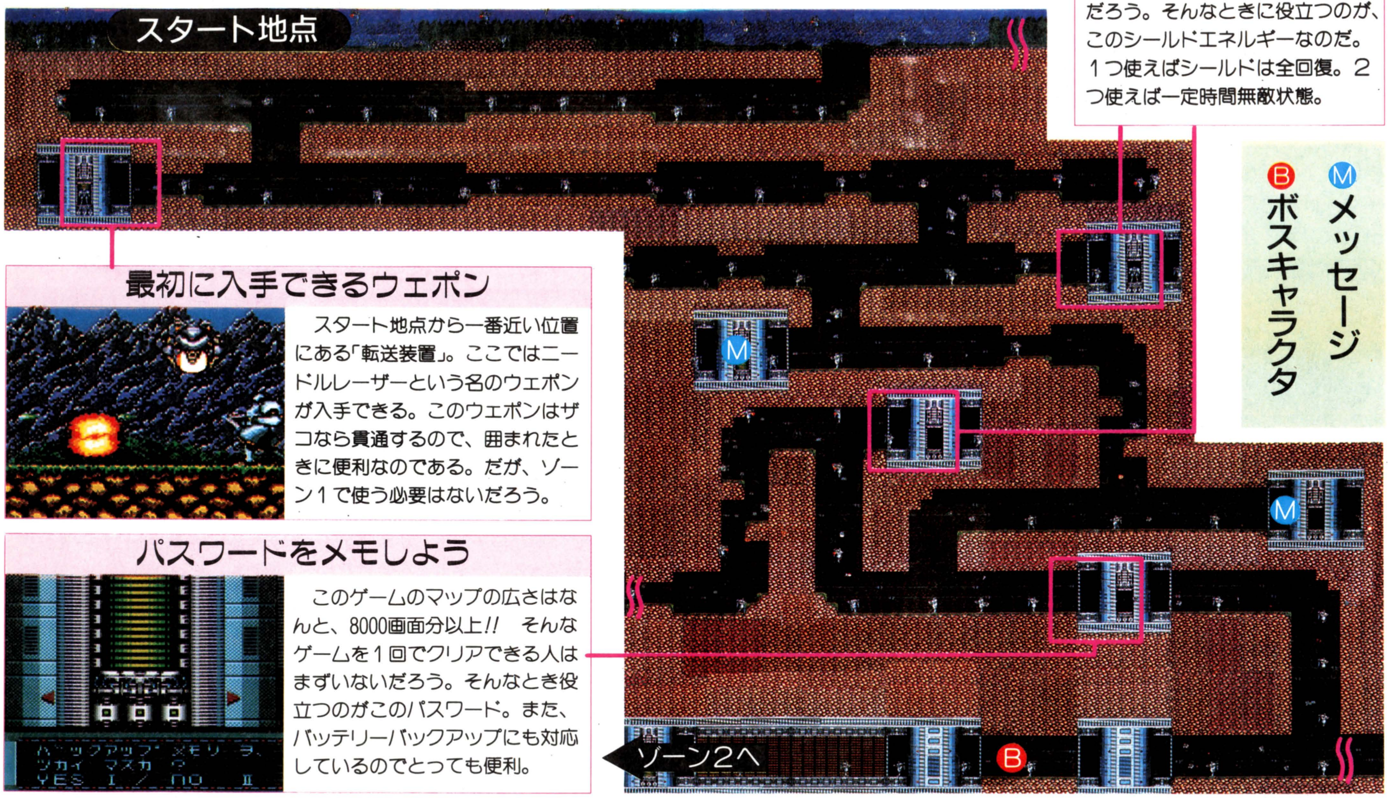


ゾーン1のボスだ

シールドエネルギー入手



敵の激しい攻撃でシールドのエネルギーが少なくなるときもあるだろう。そんなときに役立つのが、このシールドエネルギーなのだ。1つ使えばシールドは全回復。2つ使えば一定時間無敵状態。



最初に入手できるウェポン

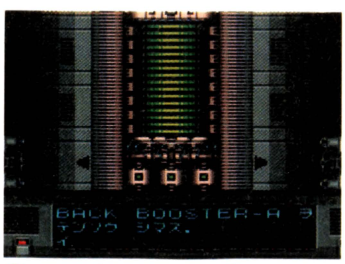
スタート地点から一番近い位置にある「転送装置」。ここではニードルレーザーという名のウェポンが入手できる。このウェポンはザコなら貫通するので、囲まれたときに便利なのである。だが、ゾーン1で使う必要はないだろう。

パスワードをメモしよう

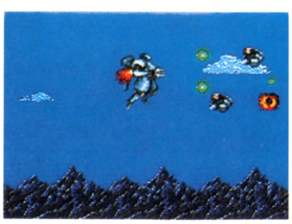
このゲームのマップの広さはなんと、8000画面分以上!!　そんなゲームを1回でクリアできる人はまずいないだろう。そんなとき役立つのがこのパスワード。また、バッテリーバックアップにも対応しているのでとっても便利。

ブースター入手後は

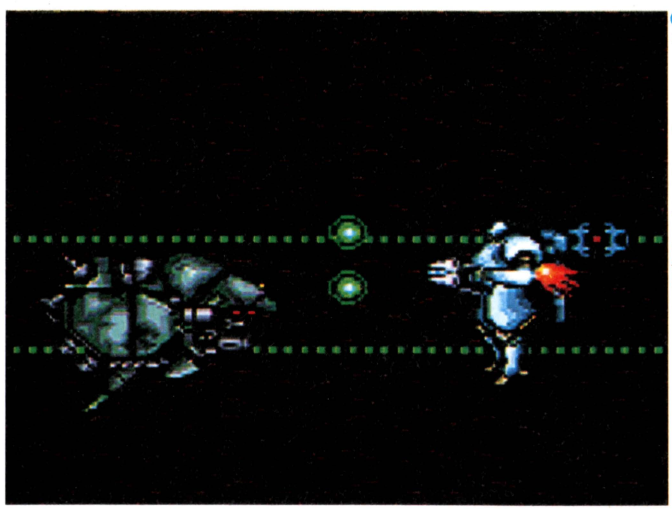
「クランボス　ケファロン」を倒すとゾーン2に行くことができるようになる。そしてゾーン2を進んで少し行ったところにある「転送装置」で、バックブースターを入手できる。このバックブースターを装着すると空中を移動できるようになる。これで、今まで行くことのできなかった高い場所も行けるようになるのだ。そこでは強力なウェポンを入手できたりもするのだが、ボスが待ち伏せしているところもある。さぁ、気合を入れ直してゾーン8を目指せ//



バックブースターを入手したぞ

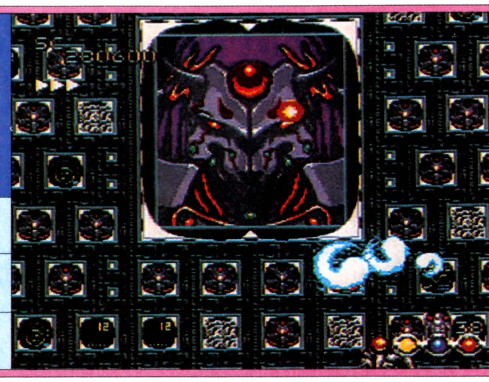


空もスーイスイ



オット!　いきなりボスの登場か。プラズマビーム発射

精霊戦士アレスタ



タイトルが『精霊戦士アレスタ』に決定した! が、ファンタジックな世界にメカニックな世界を取り入れたシューティングゲームという内容はそのままだ。今回は精霊球の基本効果を中心に、ステージ1、2を紹介する。

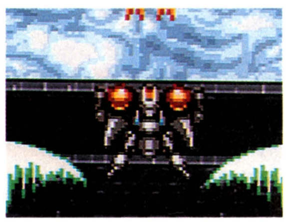
発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM
コンティニュー	――――

4つの精霊力で敵を撃ち落とせ

機械化帝国と精霊国家の戦いを描いた『魔導戦士(仮称)』。プレイヤーは精霊国家側の装甲魔導戦士(火、水、風、土の4つの精霊の力を借りて動かす巨大ロボット)を操り、機械化帝国を倒すのが目的のパワーアップ型縦スクロールシューティング。パワーアップは精霊球という精霊の宿った4種類の玉を取ることでできる。また、精霊球は3つまでストックできる。



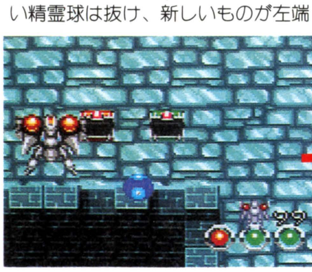
⇧画面中央にある気球のようなキャラを破壊すると、精霊球を出す



⇧これが自機だ!!

精霊球の法則

4種類の精霊球は3つまでストックでき、画面右下に左から新しい順に3つ横1列に表示される。これは、新しい精霊球を取ると右端にある古い精霊球は抜け、新しいものが左端に入るということ。また、精霊球は一撃必殺のボンバーとしても使うことができるが、左の新しいものから順に消滅する。なお、どの精霊球でもボンバーの威力は同じなのだ。



⇧新しい精霊球を取るとするか



⇧風が抜けて水が入った



⇧前にいる浮遊戦艦にボンバー!



⇧ほら、左端の火が消滅したでしょ

精霊球の組み合わせ

4種類の精霊球を組み合わせることで「土、土、土」や「火、水、風」など、29種類のパワーアップができる。しかし、3つとも違う精霊球だと、互いの精霊力が干渉し合って高い攻撃力は期待できない。

WATER SMASHER



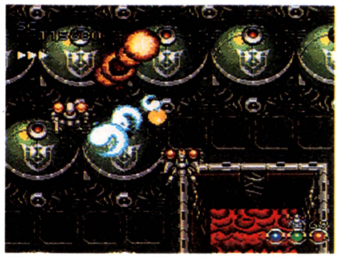
⇧3つとも違う種類だとカッコ悪い?

基本パワーアップ

火(赤)	FIRE BALL	FIRE BLASTER	SALAMND
			
	前方に1発の巨大な炎を発射できる。連射可	前方に2発の巨大な炎を発射できる。連射可	巨大な炎にホーミング機能がつく
水(青)	WATER SHILD	WATER GUARDER	WATER PROTECTOR
			
	自機の周りを水の弾が1つグルグルと回る	自機の周りを水の弾が2つグルグルと回る	前方に水の弾を乱れ撃ちできる。連射可
土(黄)	TWIN SHOT	3WAY SHOT	5WAY SHOT
			
	前方に連射可能なツインショットを撃てる	前方に連射可能な3WAYショットが撃てる	連射可能な5WAYショットを撃てる
風(緑)	WIND CTTER	WIND SWORD	WIND BLADE
			
	前方にウェーブショットを撃てる。連射可	ツインのウェーブショットを撃てる。連射可	ウェーブショットが敵に当たり拡散する

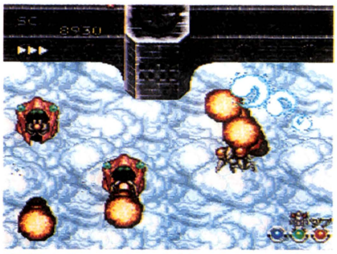
全7ステージ 精霊力を全開だ!

機械化帝国の機械甲兵のうごめく7つのステージを突き進む。各ステージの最後にはボス機械甲兵が存在し、倒すとクリア。しかし、拡散レーザーを武器にするメカ魔導士や、何回も容姿を気持ち悪く変えるカエルなど、どれも一筋縄ではいかないヤツラばかり。これらを倒すには精霊球の組み合わせがポイントとなってくる。


コンビナートのようなものに紋章が描き込んである

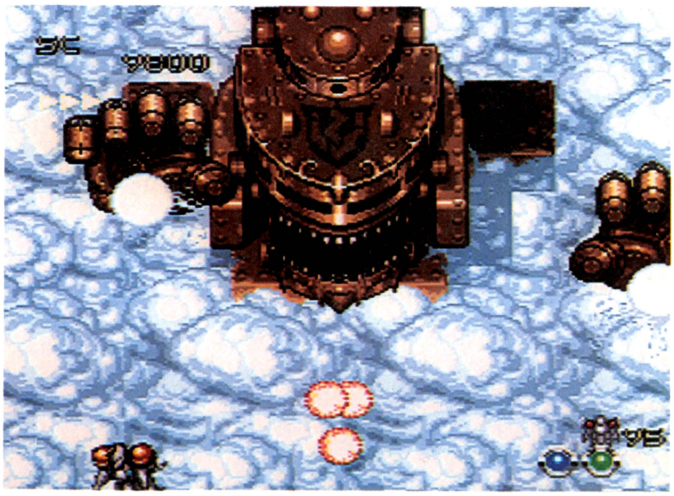
ステージ1 接 触

水晶城から発進した装甲魔導戦士の最初の戦いの場は、目がくらみそうな雲の上。敵も浮遊戦艦など舞台に見合ったものが登場する。これらの敵がバカみたいに弾を出すので、最初の面とはいえ気を抜くと「あっ」という間にゲームオーバーになりかねない。ステージの最後には巨大な機械甲兵が待ち受ける。雲の間から顔と手だけを出したその容ぼうは、まさに「大魔神」という言葉がピッタリ。その巨大な手からはエネルギー弾を放ち、大きく裂けた口からは炎を吹き出す。


魔法使いのような敵。すごい火力だ


むぅ、こいつが浮遊戦艦なのだ

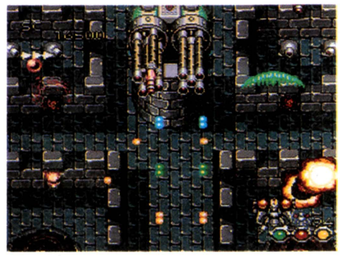

城のすき間から雲がみえる。多重スクロールはしないが美しい

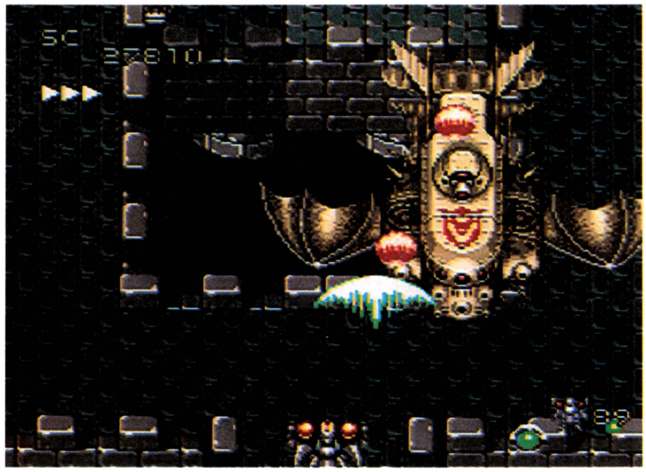

こいつはステージ1のボス。鉄板をつなぐビョウまで描き込まれている

※開発中のため画面構成等が変わることがあります。

ステージ2 侵 攻

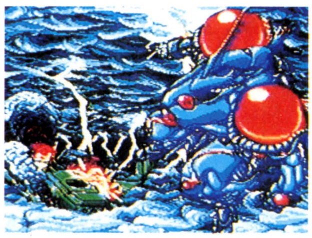
ステージ2は城塞を叩き壊しながら突き進む。ステージ1に引き続き浮遊戦艦が登場するが、行動パターンは同じなので気にすることはない。しかし、問題なのは画面の至るところに設置された巨大なバルカン砲。これがかなりのくせ者で、目の前に行くと際限なく弾を撃ってくる。ステージの最後には羽が生えてパワーアップした浮遊戦艦が出現する。こいつを倒すと、舞台はステージ3「異形」へ移っていく。


巨大なバルカン砲が弾を撃った


ステージ2のボス。コウモリのような羽が怪しげ

ビジュアルシーンが精霊の世界の扉

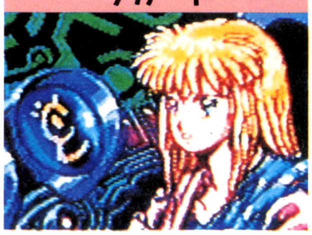
ビジュアルシーンによって『魔導戦士(仮称)』の世界がうまく表現されているため、精霊の宿る世界へ強引に引き込まれる。このビジュアルシーンはオープニングやエンディング、そしてステージ間にデモとして流れる。また、ビジュアルはゲーム中の背景に負けず劣らず細かく描き込んであり、滑らかにアニメーションする。


ステージ間のビジュアルシーン

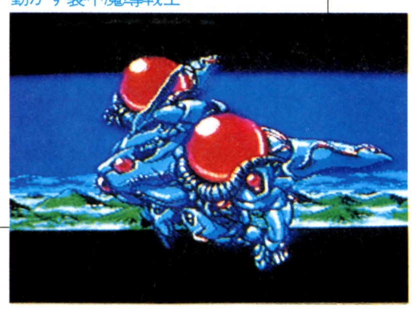
ジェガ


本ゲームのヒーロー。カッコイイ

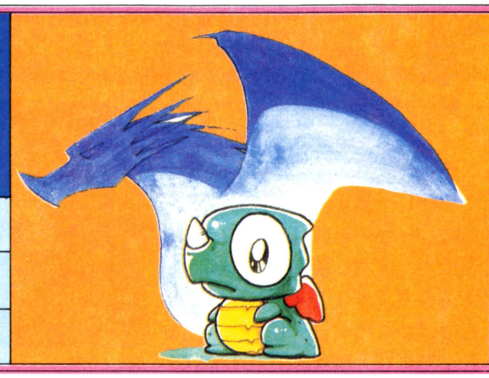
リカート


装甲魔導戦士の操縦のサポートをする。本ゲームのヒロイン

ジェガとリカートが力を合わせて動かす装甲魔導戦士



コリューン



自機が「竜」のシューティングは数あれど、小竜のしかもコミカルなシューティングはコレ１本／　自機が小竜だから『コリューン』といった単純さがまたイイ。ナグザットの隠しダマ的『コリューン』のデキはいかに…⁉		
	8月発売予定	価格未定
	シューティング	4M
	コンティニュー	――――

小竜のコリューンの楽しい冒険

コミカルさがウリのこのゲーム、実際は見た目以上にハードな横スクロールのパワーアップ型シューティング。コウノトリが運んでくる3色に変化するボールを取ることによって、3種類のショットを使い分ける。ボタンを押しっぱなしにすると弾を連射するが、約１秒くらいボタンから手を離し、再度ボタンを押すとタメ撃ち（メガファイヤー）による強力な攻撃が可能になる。

そのほかにもいろいろと便利なアイテムがあるらしいのだが、開発中ということもあって、現時点では残念ながらまだ入っていない。次号では公開できると思うので、ご了承いただきたい。

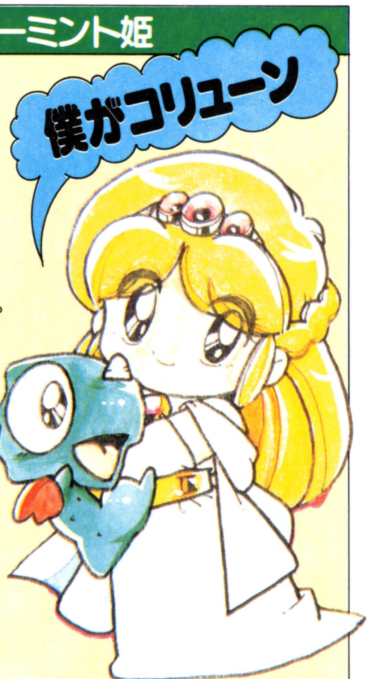
⬇多重スクロールがとても滑らか。なおかつ高速でスクロールするのだ



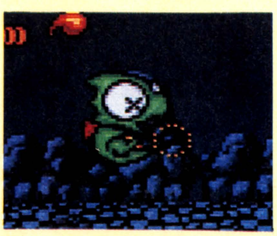
コリューンとペパーミント姫

「7色の球状世界からなるレインボール。ある日、ア・ダールと名乗る大魔法使いがこの世界の全ての生き物を子供にしてしまいました。この世界の中心、グリーンウッドの王女ペパーミント姫も例外ではありません。王女の涙を見たペットのコリューンは、ア・ダールに立ち向かって行くのでした。はたしてコリューンはア・ダールを倒し、王女を元の姿に戻すことができるでしょうか」

…といったストーリーの『コリューン』。はたして結果は⁉



⬆ペパーミント姫にダッコされて、ゴキゲンのコリューン



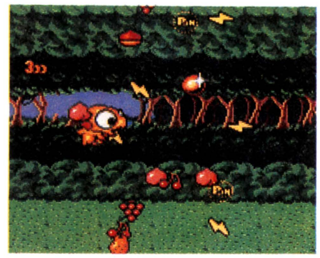
⬆あらら、コリューンがやられてしまった。どうしよう

※画面は開発中のものです

敵がみんなフルーツに

コリューンの攻撃によって倒された敵キャラはすべてフルーツに変わる。このフルーツは100点から1000点まであり、敵を倒した得点とは別に加算される。しかし、敵の攻撃が激しく、しかも落下速度が早いので取ることは難しい。

⬇フルーツがいっぱい。おいしい？



鳥がアイテムを運ぶ

パワーアップアイテムはコウノトリが運んでくる。この玉は赤、青、黄の3色に変化し、色によってパワーアップが変わり、同じ色を取り続けることによってレベルアップする。赤ならば「ファイヤー」。攻撃力は高いが射程距離が短い。青は「ウォーター」で幅広い攻撃が特徴。黄は「サンダー」。これは全方向に攻撃が可能だ。

これとは別にときおりニワトリが出現する。このニワトリは「マゴリューン」という便利なオプションを運んでくる。



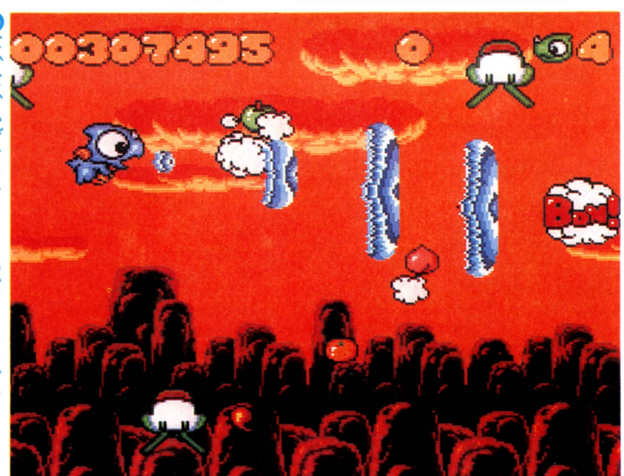
⬅この鳥さんがパワーアップアイテムを運んでくる



⬅コリューンの下にいるのは、マゴリューンだ！



⬅デリャー。サンダーのパワーアップだ



➡なかなかハデなウォーターのパワーアップ。抜群の攻撃力だ！　どんなヤツも敵じゃない？

球状世界レインボールを救え！

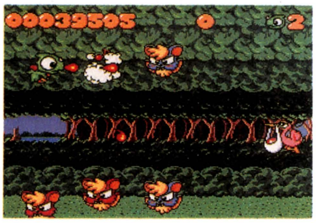
レインボールという世界が舞台だけあって、ステージは全部で7つ。その中には海中あり、炎の洞窟ありと前途多難。

そこで今回は「グリーンウッド」、「ブルーレイク」そして「オレンジマウンテン」の3つのステージを軽く見ていこう。

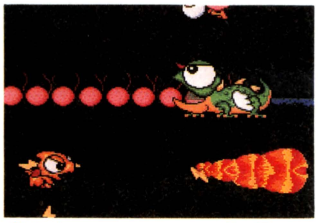
ステージ1 グリーンウッド

最初のステージ「グリーンウッド」。高速で流れる木々が、ゲームのハードさに呼応しているようだ。最初のステージだけあって練習…かと思いきや、どう考えてもそんな余裕はない。敵は蜂の巣をつっついたように群がってくるし、ボーナス的なフルーツなどは偶然以外には取れそうにない。

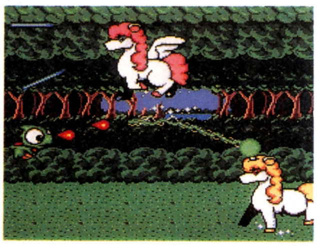
また、このステージ最後に登場するボスのユニコーンとペガサスは、一度倒すと合体する。



ムムッ、画面端にコウノトリが



中ボスのカメレオン。舌が長い！



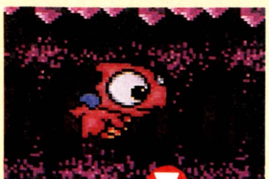
ボスのペガサスとユニコーンの復合攻撃。このあと合体するのだ！



サンダーの乱れ撃ちだ！　命のおしくないヤツはかかってこおい

タメ撃ちの表情がカワイー！

ボタンを離したまま約1秒待つと強力な「メガファイヤー」を放つことができる。このショットを撃つ準備中のコリューンの表情がなんとも言えない趣がある。それは大きく息を吸い込んで頬を膨らませた無邪気な子供のように…。



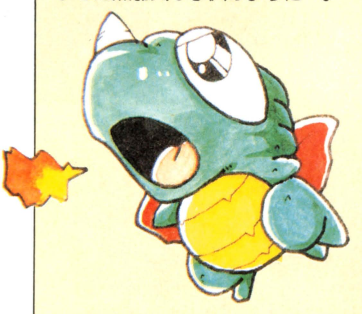
それではタメ撃ちでもするかな



ググッと込み上げてきました



ドッカーンと発射いたしました



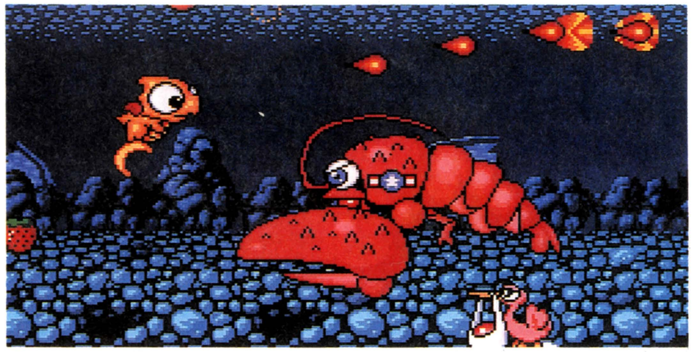
竜といえば「炎」。見た目は小さくても、いっぱしの攻撃力だ

ステージ2 ブルーレイク

海中のステージ。美しいブルー背景は見応えバッチリ。敵も貝やエビ、そしてペンギンなどが右往左往している。なんといっても注目したいのは中ボスのカニのあとに現れる「マグロ」の大群。画面内を埋め尽くすかのようだ。

コポッ、マッ、マグロの大群が…





ボスのアメリカザリガニ。見たまんまのネーミングだねえ

ステージ3 オレンジマウンテン

夕日に映える山々を駆け抜けるステージ。夕日といえば「カラス」というくらいで、ステージの最初から大群で出現する。もちろんカラスばかりではなく、スズメやワシなども飛んでくる。また、手の形の雲も飛んでくるぞ。

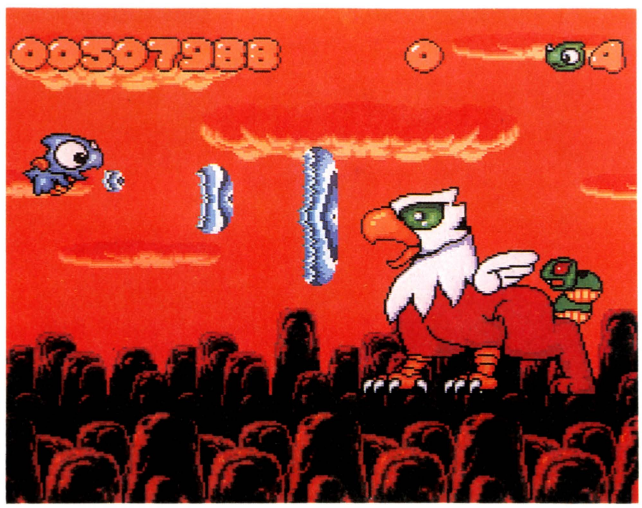
また、このステージのボスは頭はワシで、尻尾は蛇のグリフォンが待ち構えている。



敵が「ＢＯＭ！」と倒れていく



メガファイヤーを受けてみろ！



このグリフォンはステージ3のボス。今の段階ではまだ動かない。早く動いてる姿を見てみたいね

NECアベニュー

プロデューサー多部田氏の最新情報によると『レインボーアイランド』、『ホラーストーリー』、『スペースファンタジーゾーン』、『フォゴットンワールド』は年内には発売できるそうだ。CD－ROMのロールプレイングゲーム、『マイトアンドマジック』はキャラクタデザインに安彦良和氏を、音楽には久石譲氏をそれぞれ起用して制作進行。詳細もあと1～2カ月すればお伝えできそうだ。

ヘルファイアーS

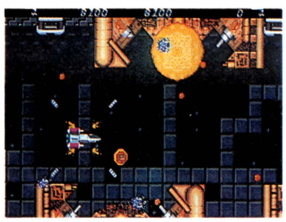


遅れていたビジュアルシーンも加わり、ゲームはついに完成。美少女デモなどのアニメ色濃いアレンジがこのゲームのウリである。美少女ファン、シューティングマニア両対応のゲームとして仕上がっている？	4月12日発売予定	6800円(税別)
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	―――

アニメファン注目の美少女デモ

何回かすでにお伝えしているように、『ヘルファイアーS』は自機の弾を撃つ方向を自由に変えられるシューティングゲームである。

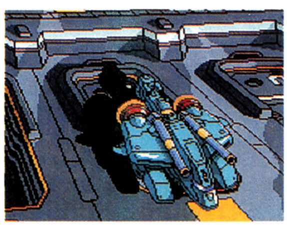
すでに発売されているメガドライブ版と違い、業務用と同様に2人同時プレイが可能になった。



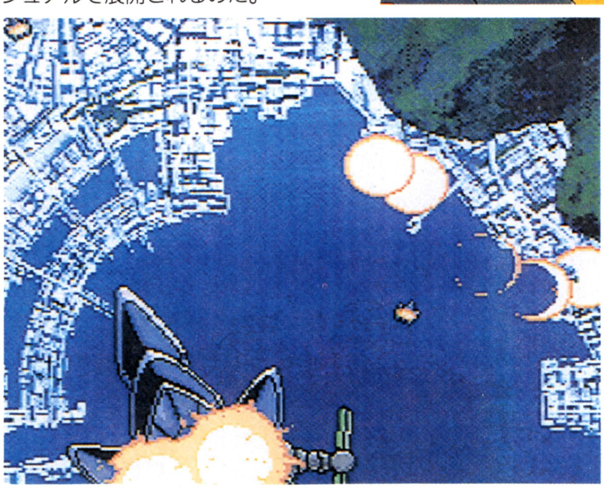
射軸変更は臨機応変に

オリジナルストーリーを追加

PCエンジン版の『ヘルファイアーS』はオリジナルストーリーがゲームに加わっている。ストーリーは全てアニメ映画のようなビジュアルで展開されるのだ。



輸送艦の発進シーン



オープニングデモで地球の主要都市を攻撃する敵メカ。スピード感あふれる迫力のシーンが展開する

主人公かおるとユウ

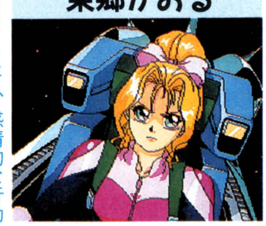
主人公は2人の美少女「東郷かおる」と「時津ユウ」だ。キャラクタデザインはアニメで有名な北爪宏幸氏が担当している。かおるもユウも共に18歳。どこにでもいる普通の女の子といったところだ。性格はかおるの方が気性が激しく、それに対してユウはドライな性格。

戦争という非常事態の中に投げ出された2人の少女のかっとうが、このゲームのストーリーの見どころだ。内容はけっこうシリアスで、エンディングで待ちうける彼女たちの運命は悲劇的なものになる。



パイロットのかおるとユウ。「私たち、地球の運命をかけて戦うのよ！」

東郷かおる

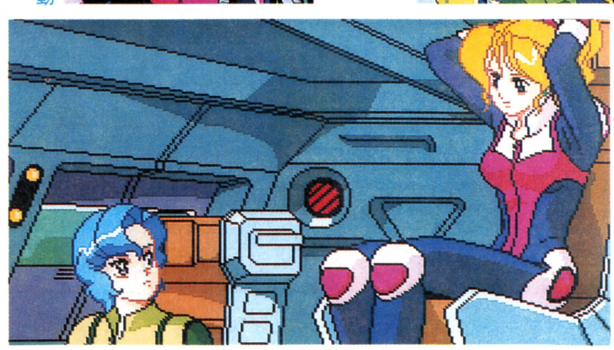


ときとして、感情的な行動に走ってしまう「かおる」

時津ユウ



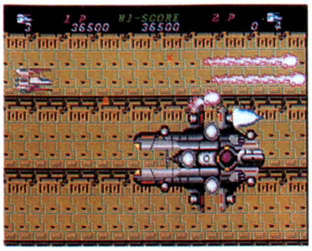
「ユウ」は常に沈着冷静。お姉さんタイプの少女だ



出撃前の指令室。2人の間にも張り詰めた空気が流れる

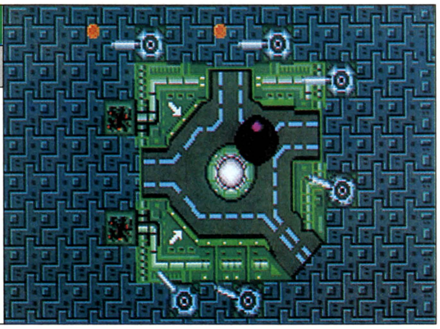
宇宙より飛来した奇怪な敵

敵の設定は未来の地球に突如出現した謎の侵略者。ステージは、その侵略者によって改造されてしまった未来の南半球から、宇宙にまで広がる。各ステージのボスキャラは弱点をさえ見つけてしまえば、なんとか倒せるはずなので、落ち着いてプレイしよう。



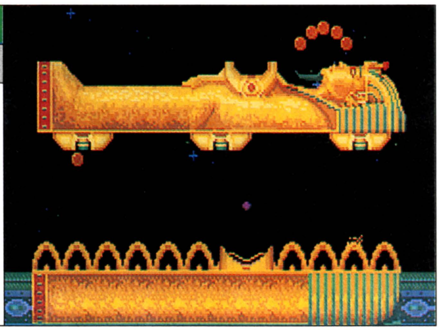
中ボス「ラルガッス」

STAGE 1
ベルグドル



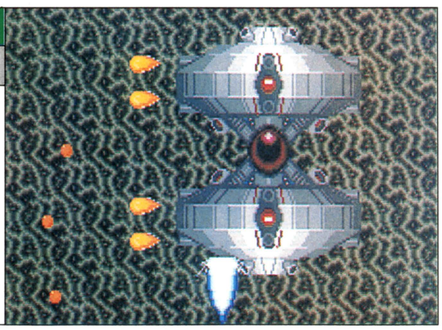
ステージ1のボスは周囲を8門のキャノン砲で固めた巨大メカ。内部の赤い球体が弱点だ。一定の時間内で倒さないと中心部から大量の弾を吐き出してくるので気を付けよう。

STAGE 2
フィメール



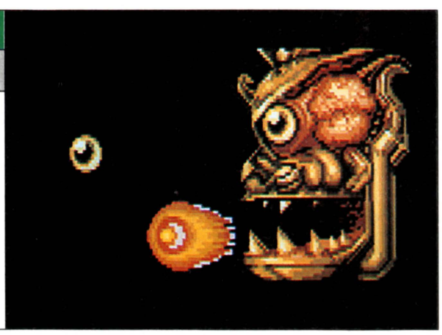
まるで古代エジプトの王棺のようなボスキャラ。弱点は赤く点滅している球体。戦うとき、うかつに動き回るとかえって危険だ。安全地帯を確保して、じっくり戦おう。

STAGE 3
スペシネフ



巨大なコマを2つ合わせたような独特なフォルム。2種類の弾を組み合わせた攻撃には苦戦を強いられるだろう。弾の間をすりぬけながら中心部をアタックするのだ。

STAGE 4
サッチェル・マウス



4体で同時に攻撃を仕掛けてくるこのボスは、かなり手強い敵である。巨大な口から放射される火の玉は強烈だ。やはり、1機ずつ倒していく戦法が有効だろう。

要注意なザコキャラ！

このゲームの各ステージに待ち構えている最大の敵は、何も、ボスキャラだけではない。ボスキャラにも勝るとも劣らない危険な敵キャラたちが、ステージの方々にはいかいしているのだ。プレイヤーがちょっとでも気を抜こうものなら、たちまち自機を失いかねない結果を招く。

ここにあげた敵キャラ以外にも一癖も二癖もある敵キャラたちが、うようよしているのだ。

ティーガー



大体は集団で襲ってくる。全方向から囲まれたときが危険だ

ミーティア



手のひらから放つ弾は、スピードがあるので注意が必要だ

ビサイガー



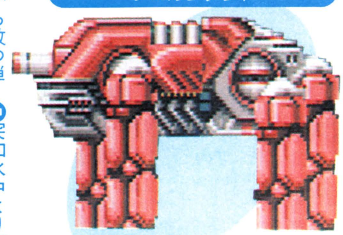
突如水中より襲ってくる。うっかりしていると命とりだ

シュツルム



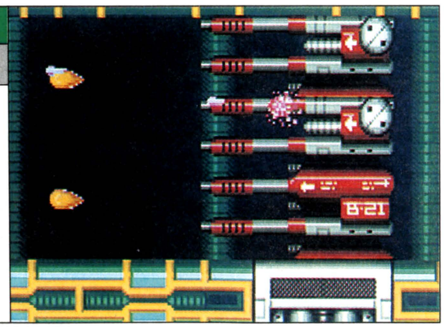
長い脚部を使いジャンプしながら攻撃してくる。なかなか動きが読めずに激突されることも

フェルジナンド



4足歩行で移動するこのメカの破壊は不可能だ。

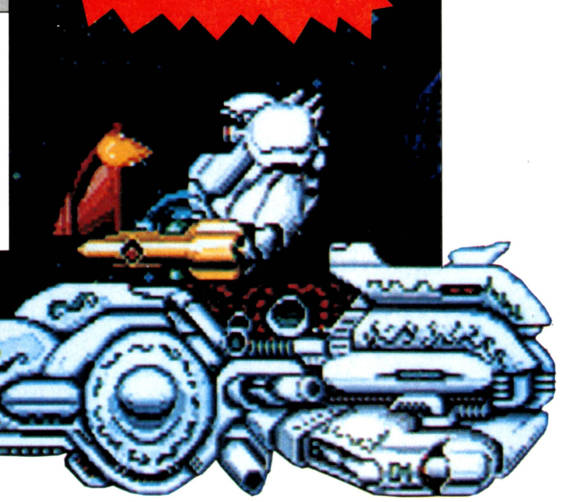
STAGE 5
シェンエン



全身が巨大な砲身で形成されているこのボスは、背景に固定されているため移動することはない。しかし、全6門の激しい大砲の攻撃が自機をよせつけない。

STAGE 6
シヴァ

最終ボス！



このボスは最終ボスだけあって、最もエグゼクティブな姿をしている。攻撃力も凄まじく、特に左手の先から放つ弾と本体から出るレーザーの同時攻撃は壮絶の一言につきる。

日本テレネット

日本テレネットの新作ゲームのラインナップが発表された。CD-ROMで『天使の詩』。ケルト神話をモチーフとしたRPGで、キャラクタデザインは『ワルキューレの伝説』の冨士宏氏が担当する。同じくCD-ROMの『ブロウニング』はロボットアクションゲーム。メカデザインはアニメ「機動戦士Zガンダム」の藤田一己氏が担当。そして『ヴァリスIV（仮称）』の発売も決定した。（予想通りかな？）

コラムス



『コラムス』は業務用からの移植で、他にメガドライブ版、ゲームギア版もある。このPCエンジン版『コラムス』は、GTのみだが対戦プレイもできるようになった。この対戦プレイのモードも併せて紹介しよう。

発売中	6400円（税別）
アクションパズル	1M
――――	――――

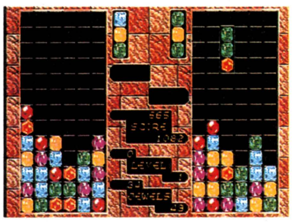
落ちてくる宝石がパズルとなる

落下型のアクションパズルと言えば『テトリス』が有名だが、この『コラムス』も、今でもよくゲームセンターで目にするゲームだ。

『コラムス』は上から落ちてくる宝石（3つ1セット）を、タテ、ヨコ、ナナメに同じ色だけで、3つ以上並べて消していくパズルだ。宝石を使ってのパズルとは、なんとも贅沢な遊びといったところだ。BGMも宮廷音楽さながらで、ゲームをより豪華に演出している。魅惑のアクションパズルだ。

メガドライブ版との比較

PCエンジン版の『コラムス』はメガドライブ版より、ゲーム画面が大きい。しかし、2人同時プレイはGT以外では不可能だ。



メガドライブ版の画面

3つ並べて消す

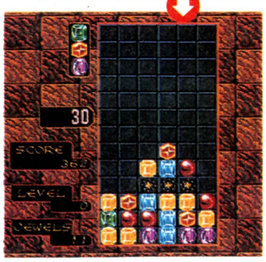
前述したとおり、3つ1セットで次々に落ちてくる宝石を操作して、同じ色の宝石を3つ以上並べ、消していく。タテ、ヨコ、ナナメといずれの方向でもよい。

そして、落ちてくる宝石の順番はそれぞれ組み替えることができる。宝石をどの位置にどの順番で置くかが、このゲームのポイントとなる。

ひたすら宝石を消し続けていれば得点につながるが、消せずに残ってしまった宝石が画面上段を越えてしまったらゲームオーバーだ。



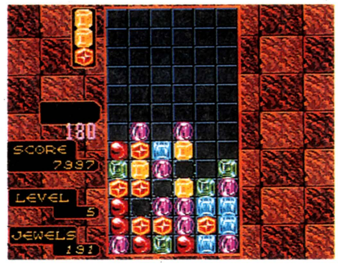
落ちてくる宝石は移動しながら順番を並べ変えていく



そして適当なところに置き宝石を3つ並べて消していく

連鎖反応で消す

同じ色をした宝石が3つ以上並べば消える。消えた宝石の上にある宝石はそのまま落下する。この落下した宝石で、さらに3つ以上並べば連鎖で消える。この連鎖反応をつかい、大量に宝石を消していくと得点も高く、レベルも一気に上がる。



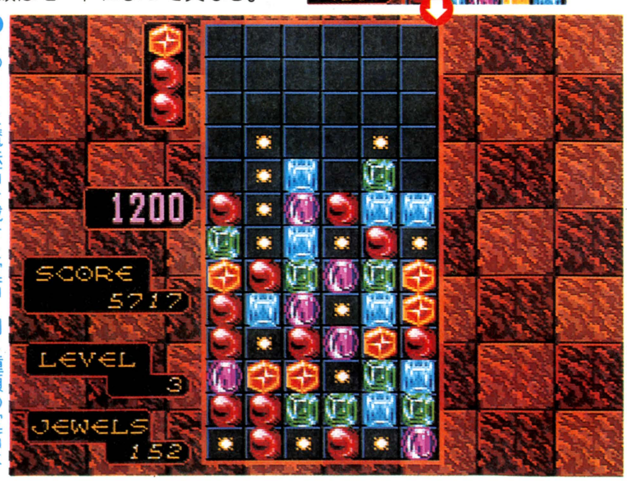
連鎖は偶然起こることがよくある。偶然が偶然を呼びさらに連鎖が…

魔宝石で消す

魔宝石が出現したらチャンスだ。消したい宝石の上に魔宝石をのせると、その宝石ばかりでなく、画面内にある同じ色の宝石は、すべて消えてしまうのだ。魔宝石の出現回数はモードによって異なる。



次に出てくるのが魔宝石。ひときわ輝く不思議な石

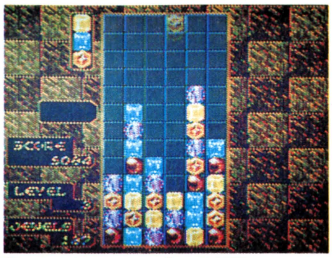


このように魔法石を載せた宝石と同じ種類の宝石はすべて消えてしまう。とてもラッキーな宝石だ

GTのみ2人用対戦が可能

2人用のモードである「VERSUS」は2種類あるが、これはGTでのみプレイ可能のモードであり、PCエンジン本体では2人対戦プレイはできない。

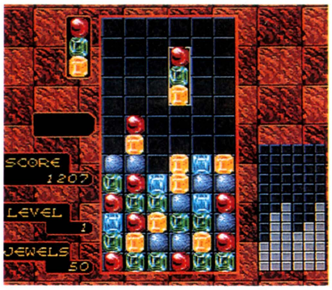
宝石は多少大きめに表示されているため、画面の小さいGTでも充分楽しめる。しかし、GT2台にソフト2本が必要である。



○これがGTでのプレイ画面

ストーンコラムス

対戦プレイのVERSUS1は「ストーンコラムス」という。ルールは4つ以上の宝石を同時に消すか、連鎖反応で消すかすると、対戦相手の画面に絶対に消せない石が宝石に混じって出現する。この石がたくさん溜まるとゲームが不利になる。



○色からしても有り難くない「石」



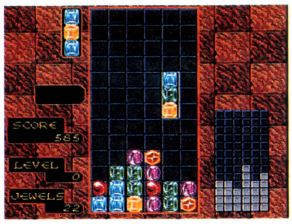
○このように4つ連続で消せば相手のセットに石が出現するのだ



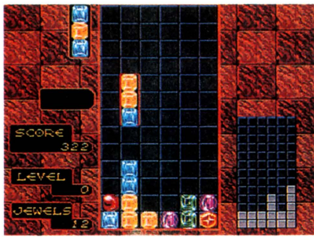
○石は消えない。実に厄介だ

フリーズコラムス

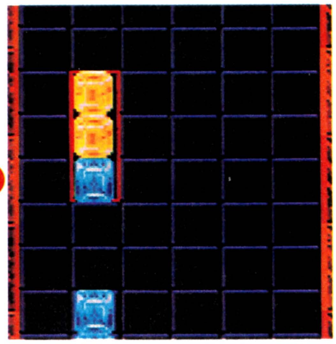
VERSUS2の「フリーズコラムス」は「ストーンコラムス」と同じ条件で、対戦相手の落ちてくる宝石の順番の並び変えを不可能にしてしまう。これは落ちている最中の宝石にも効果があり、対戦相手にはペナルティとなる。



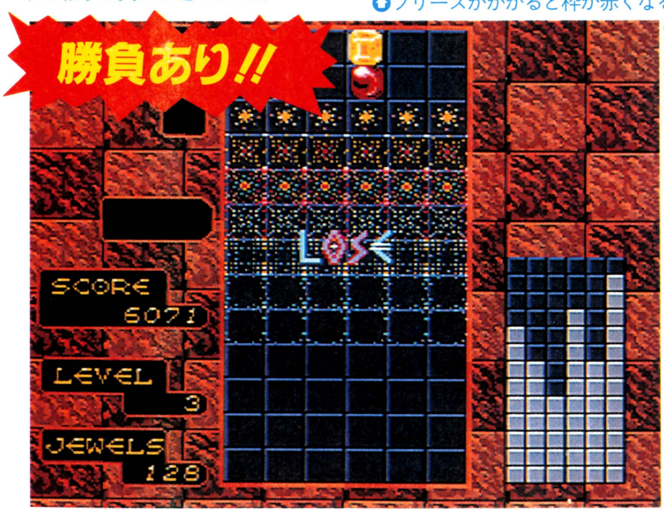
○画面構成は同じ



○ストーンコラムス同様4つ以上消すと相手に災いが起こるのだ



○フリーズがかかると枠が赤くなる

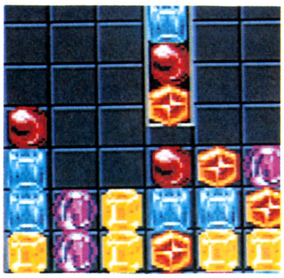


○白熱の勝負の結果、敗れてしまった。もう一回挑戦だ

高得点を狙う基本事項!

基本はナナメに消す

宝石を消すとき、タテやヨコ方向は気付きやすいが、ナナメ方向は見落としがちである。ナナメ消しは下に埋もれている宝石を消すのに有効な手段だ。確実に宝石を消していくためにはナナメにも気をくばろう。



○ナナメ消しはメリットが多い

次の宝石を確かめる

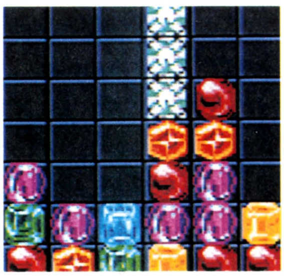
ゲーム画面の左上に次に出てくる宝石のセットが表示される。これで次にでてくる宝石の組み合わせを確かめておくのだ。次の宝石のセットが分かっていれば計画性をもってプレイできる。後々のことも必要だ。



○つい見落としがちなのだが

魔宝石は有効に

魔宝石は逆転の大チャンスなのでこれを有効に使わない手はない。単純に画面上にある数が多い宝石を消すのではなく、その後起こる連鎖反応のことも考えて最大のメリットのあるところを見極めよう。イージーモードでは1回しか出現しないから特に神経をとがらせよう。



○最も多く消せるのは?

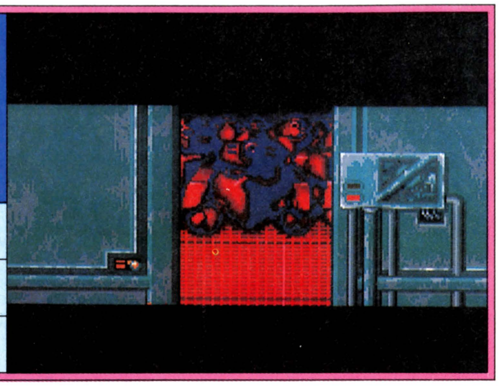
まとめていくつも消す

1度に大量の宝石を消すのは連鎖反応しかない。しかし、大量の宝石を消す連鎖反応は偶然にたよる以外なかなかできるものではない。同じ種類の宝石を近づけて置くなどしてある程度連鎖反応が起きやすい状況をつくっておくのが最善策だ。あとはチャンスが来るのを待つしかない。

○ほとんど偶然がたより?



ハイグレネーダー



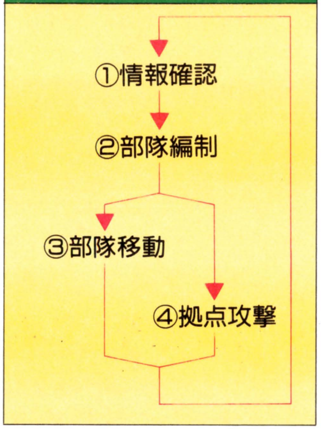
日本テレネット初のシミュレーションゲーム『ハイグレネーダー』は、ヘックスのない一風変わったものとなっている。また、今回のゲームには、日本テレネットには珍しくアニメーションがあまり入っていない。

4月12日発売予定	6780円(税別)
シミュレーション	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

戦略重視のウォーシミュレーション

近未来が舞台のシミュレーションゲーム。敵国の本拠地を攻め落とすのが最終目的。そのために幾度もの戦闘を繰り返すことになる。この戦闘、個々のユニットを操作するという、よく見るシミュレーションの戦闘ではなく、"戦闘力比べ"といった、独特なものになっている。このシステムだと、戦闘をいかに有利に戦うか、また戦うためにはどうすればよいのか、といった戦闘をする前の戦略性が重要になってくる。今回はこの独特の戦闘の流れとその戦闘の要となるユニット編制を紹介しよう。

戦いの流れ

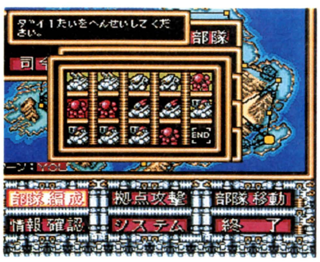


①情報確認

自軍の部隊状況、拠点の防御力を調べる。敵軍の状況は知ることはできない。このコマンドは自軍の部隊状況と名称、ユニットの詳細なデータを知ることができる。また、拠点ごとの防御力も知ることができる。この防御力が高いほど、戦闘の際に敵の攻撃を防いでくれる。拠点の防御力は弱小部隊を強敵にすることもある。

②部隊編制

同一拠点内にいる部隊間でのユニットの交換や、司令官の変更、本拠地での新部隊の発足を行う。戦略をたてる際に必要となるこのコマンドはこのゲーム中、もっとも頻繁に実行することになる。拠点を警護する守備隊を含めた2部隊以上が同一拠点内にいないと、部隊編制を行うのはムリ。部隊編制、司令官は何度でも実行できるので、納得の行くまで何度でも編制しなおそう。



最強の軍隊を作るのもいい



破壊力とタイプに注意して、編制しよう

③部隊移動

その名のとおり、部隊を移動する。1ターンに1度しか実行できず、1度移動を終了させた部隊は、次のターンまで情報確認以外の行動はできない。移動する距離は、自軍の占領している拠点なら、どんなに離れていても自由に移動できる。1つの拠点には3部隊まで駐屯できる。分散するか、集合するかは戦術しだいだ。

④拠点攻撃

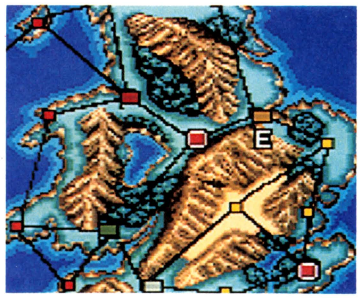
部隊のいる拠点に隣接する敵拠点に攻撃を仕掛ける。攻撃に参加する部隊数は最大3部隊までで、これは敵部隊も同じ。戦闘シーンは「攻撃」「防御」「撤退」の3のコマンドからなる。「攻撃」を選ぶと敵のどの部隊に攻撃するかを選択することになるのだが、戦闘はこのとき選んだ部隊の司令官や、部隊の性質が勝敗に影響を及ぼすので、戦力に差があるならいいが、同程度の相手ならそれぞれの司令官の得手、不得手を考えて相手を選ばなくてはならない。戦闘は全滅するか、撤退するまで続く。戦闘が終了すると、捕虜となっていた司令官が見つかることもある。



戦闘が始まる前に敵司令官の顔が見られる



戦闘は簡単なアニメーションだ



敵部隊が撤退のできないように3方向を囲んだ。勝ったも同然だ

コンピュータの戦略は…

いちど陥落させた拠点も、スキを見せると再び奪い返されることがある。戦略としての重要な地点は特にそれに注意しなくてはならない。奪回され、逃げ道を失うと、戦闘時には撤退もできない悲惨な戦いを強いられることになる。重要拠点は特に強固な部隊を配置だ。



基地を守った! しっかりとしたガードが、確実な勝利をもたらす

戦略を彩る最新兵器と12人の司令官

1つの部隊は最大7ユニットまで構成することができ、各ユニットは4機の機体を持っている。それぞれのユニットの種類は多彩で、敵軍・自軍合わせて53種にも及ぶユニットが用意されている。だが、最初からこれらのユニットが動かせるわけではない。ほとんどのユニットがゲーム中に開発され、ゲームの途中から使えるようになるのである。これらのユニットそれぞれに「陸戦に強い」「白兵戦用に作られた」などの特徴が持たされている。ユニットを編制したとき、その部隊に所属している最も数の多いユニットの特徴が、「対空戦車部隊」、「装甲歩兵部隊」といったその部隊名となる。これらの部隊を率いるのは捕虜になっている者を含めた12人の司令官である。彼らはそれぞれ得意な戦術を持ち、その戦術に適した部隊を率いることによって通常よりも攻撃力が増す。もちろん、逆の場合もある。個々の得意な戦術にあった部隊を作るのが勝利へのカギである。



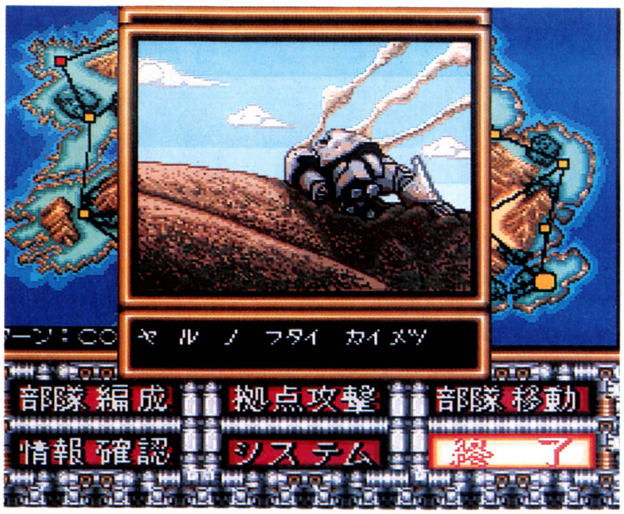
敵の部隊の構成や総合力、構成数を考えて、兵隊を送りだそう

戦局を決める先制攻撃

司令官によって得意とする戦術があるということは紹介した。この"得意とする戦術"ということ以外にも、戦闘の勝敗に直接関係する能力が司令官にはある。それがモラル。戦闘において、攻撃を仕掛ける速さの順位を表している。これはかなり重要で、この数値が低いと、攻撃をしかける前にやられてしまうなんてこともおきかねない。特に後半などは兵器が強力なぶんだけ、先制攻撃がよく効く。敵司令官よりも高いモラルを持つことは、戦闘において非常に有利になることに間違いない。このモラル値、戦闘に勝利するたびに1ずつ上昇するのだが、逆に敗北する（撤退する）度に1ずつ減少していってしまうので、極力敗北や撤退は避けたい。もちろん、全滅するよりかはマシではあるが。



12人もいると迷ってしまう…といいつつ女性を



戦いも後半になると、熾烈を極めてくる。最新兵器同士の戦いになると、先制攻撃に全てがかかってくることも

個性さまざまな12人の司令官

プレイヤーの指揮する司令官には、いろいろな設定がなされている。それは得意な戦術といったゲームに関係するものから、年齢や階級などのゲームに関係のないものまである。実際にプレイするときにはそんなところも注目してほしいのだが、今回はゲームに関係した情報を紹介する。

最初から登場する司令官

ガウディー


対空戦、遠距離戦、白兵戦が得意。しかし、防御力がない

フレシア


全ての兵器を過不足なく扱う。安定した攻撃力をもっている

ジョギー


小型戦車などによる機動部隊の扱いに長けている

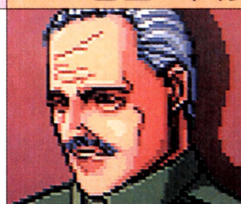
コ　ウ


得意な兵器はなく、攻撃力は低いが、防御力が高い

アリウス

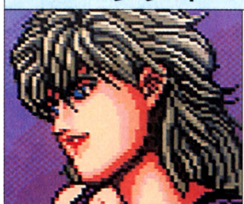

長距離兵器による遠距離戦が得意。安定した実力を持つ

ヒューバン


白兵戦は苦手で、防衛戦が得意。防御力はかなり高い

捕虜になっている司令官

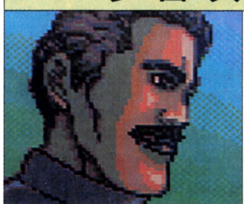
サティー


どの戦いでも高い攻撃力をみせるが、防御力は低く、不安

オルドック


地対空戦が得意。防御力も高く、安定した戦力を持つ

ブ　ロ　ス


白兵戦を得意としている。機動兵器の扱いは不得意である

フィリー


航空戦を最も得意としている。機動戦もなかなか優秀

キ　ム


砲撃戦を得意としている。安定した戦力といえる

ウィグ


攻撃力は低いが、防御力は12人のなかで最も高い

データウエスト

PCエンジンのユーザーよりもFM-TOWNSのユーザーの方が遥かにその名を知っているであろうデータウエスト。それもそのはず、まだFM-TOWNSが登場したばかりの頃から質の高い専用ソフトを作っていたからだ。PCエンジン参入第1弾のソフトは硬派シューティングゲーム『ライザンバーII』。FM-TOWNSで培ったCD-ROMの技術を生かして質の高いゲームに仕上げてくれている。

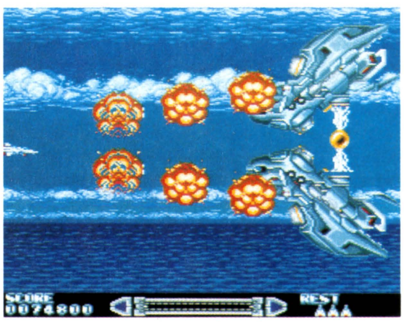
ライザンバーII

FM-TOWNSで好評だったシューティングゲームの続編。とても地味な自機のパワーアップに比べ、敵の攻撃はとても激しいという非常に変わった設定。圧倒的な敵の戦力に立ち向かう貧弱な自機がカッコイイのだ！	5月発売予定	6800円(税別)
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	――



設定が斬新なシューティングゲーム

この『ライザンバーII』は横スクロールのシューティングゲーム。パワーアップ要素もあるが、比較的効果は地味で、どの武器にも敵を圧倒的に破壊しつくすなんて物はない。自機である「エリミネートスキャナー」に装備された唯一敵を上回る機能。それは、緊急時に対し自機を高速で回避させる機能「オーバーブースト」である。たったこれだけで巨大な敵の軍団に対抗しなくてはならない。しかも、シールドなんて便利なアイテムもなくダメージ制でもない。敵の弾を1発食らったら終わりという緊張感がこのゲームには終始つきまとうのだ。

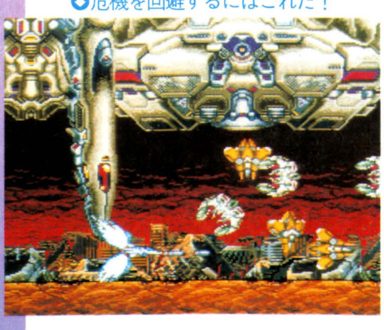


⬆巨大なガードデバイス（ボス）が出現！

オーバーブースト機能

今までのシューティングにはなかった機能。それがこのオーバーブースト機能と呼ばれるものだ。これは自機に急激な加速を加えて危機を脱出するための機能で、Ⅰボタンを押して自機を動かすと高速移動することができる。ただし、画面下にあるゲージがレッドゾーンに入ってしまうとオーバーヒートして使うことができなくなってしまう。使う場所にも綿密な戦略がいるということ。オーバーブーストを使って困難な状況をズバッと切り抜けるのがこのゲームの醍醐味なんだ！

⬇危機を回避するにはこれだ！





⬆レッドゾーンに入ると使えない

自機支援火器"バックアップユニット"紹介

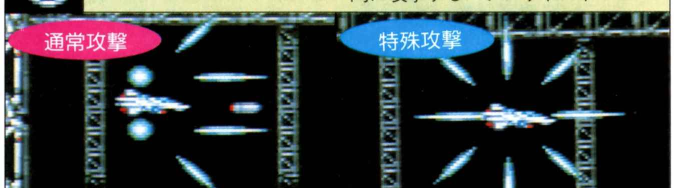
自機を支援するのがバックアップユニット。ユニットには3つの種類があり、さらにバックアップユニットを装備するとため撃ちができるようになる。このため撃ちによって行う攻撃が特殊攻撃だ。

また、ユニットには取るときに前、後ろ、上下と3種類の攻撃方向を選択することができるので、その場に合わせた武装を選択して難関を切り抜けよう。

攻撃方向	前	後	上下
ユニットの方向			

アイスストーム

4方向に弾を撃つ。特殊攻撃は8方向に攻撃するスプレッドストーム



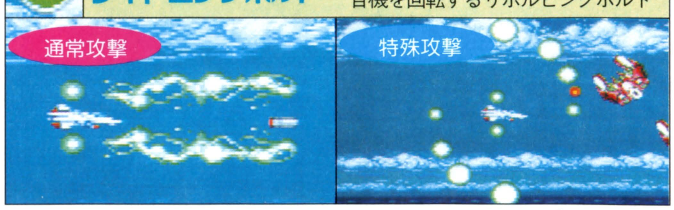
ファイアーボール

敵に当たると爆発する火球。特殊攻撃は敵を追尾するホーミングボール



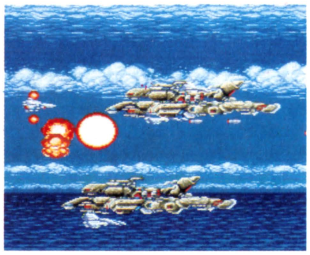
ライトニングボルト

敵を貫通する弾。特殊攻撃は光球が自機を回転するリボルビングボルト



敵の地球侵攻を断固阻止せよ！

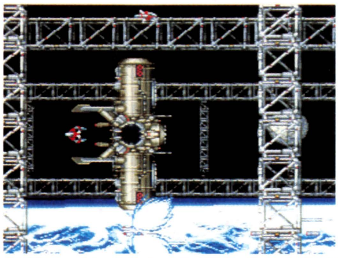
前作の敵ソウル・エンパイアを倒し地球に帰還してきたエリミネートスキャナー。だが、ソウルの魔の手はすでに地球へと伸びていた。地球に放たれたソウルの分身である機動端末「ガーラ・ジ・ドーメン」。こいつの息の根を止めない限り地球に平和は来ないのだ。



戦力の差がありすぎる！

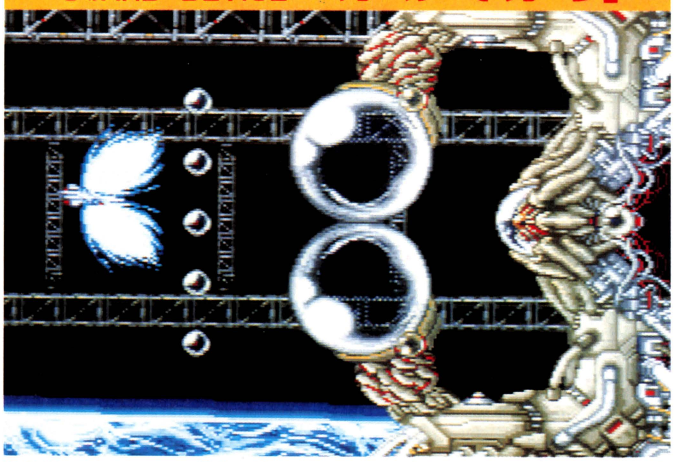
ステージ1 地球衛星軌道

戦いの火ブタは衛星軌道上で切って落とされる。上下左右に行き交う鉄骨群に目を奪われると敵の先兵の餌食になってしまうぞ。待ちうけるガードデバイス（ボス）は巨大な水晶球を両腕に持つ「ガール・マ・ガーン」。



画面下部に地球を見ながらの激戦！

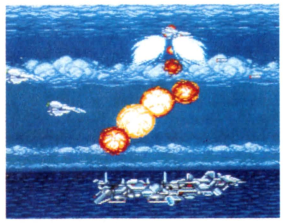
GUARD-DEVICE 「ガール・マ・ガーン」



軌道ステーションの最後に待っていたのは巨大なボス、ガール・マ・ガーン！

ステージ2 太平洋洋上

ユーラシア大陸へと向かう敵アタックデバイスを太平洋上で捕らえたエリミネートスキャナー。美しい海上をファイヤーボールの閃光があやしく染める。



自機を追って爆発するミサイルを緊急回避！

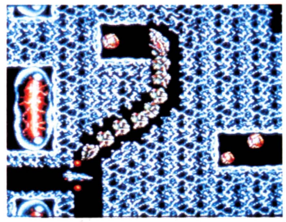
GUARD-DEVICE 「ジオタート・ゾム」



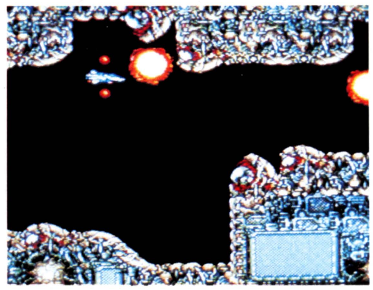
上下に軽快に動きながらアームを伸ばして自機を狙う弾を出す。弱点は本体中央の金色の球だ！

さらに激しく戦え！

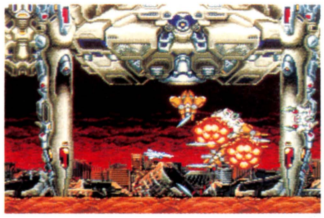
さらに先にはド肝を抜く舞台が用意されている。当然難易度もガンガン上がるぞ。プレイヤーを飽きさせることのない巧みな演出で盛り上げる後半ステージも楽しみにしていて欲しい。



ステージ5は装甲要塞



地下粘膜空洞での死闘



巨大兵器ギラザドール・ガイ登場

『ライザンバーII』に見る自機の魅力を探る

読者のみなさんは、自機のどんなところに魅力を感じるだろう。自機のデザイン、装備する武器類といったところかな。とにかく、最近の自機はとてつもなく強い。敵を圧倒的な火力で破壊しながら進むものが多いのである。これも自機の魅力であることに間違いはないのだが、この『ライザンバーII』は、これとは別の部分が魅力的なのである。装備される武器は、決して圧倒的ではなく、まさにスレスレに近い。オーバーブーストを駆使して敵の包囲網を突破していく自機の姿は、今までにない"魅力的な自機"であるような気がしてならない。勝ちめのない戦いに挑んでいるときこそが、自機がもっとも魅力的に見える瞬間では？

ライザンバー(FM-TOWNS版)

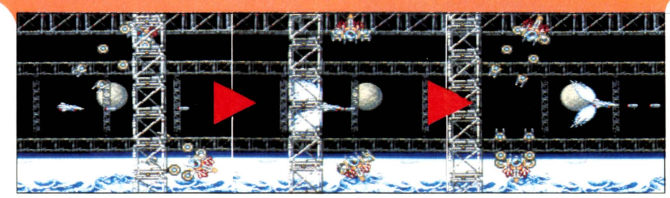


これもとても難しいゲームだった

斬新な緊急回避

このゲームが他のシューティングと決定的に違う点。それがオーバーブースト機能だ。攻めではなく逃げに重きを置いているわけだ。だが、この機能は逃げるだけに使うわけではない。うまくこの機能を使えば劣勢に置かれた自機を一気に形勢逆転させることもできる。オーバーブーストは使い方次第でとても役立てることができる機能なのだ。

オーバーブーストで形成逆転！



危険を察知したら迷わずこれ！　使い慣れるともう病み付きってカンジ

日本物産

『麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ』『F-1 CIRCUS』と、2作を出してから音さたのない日本物産。その日本物産から近く新作がでる。その名も『F-1CIRCUS'91』！ 何度も再販された人気ゲーム『F-1CIRCUS』の続編なのだ。日本物産の新作はそれだけではない。「麻雀のニチブツ」は、業務用の最新作である『バニラシンドローム』の移植も決定している。これもファンにとっては嬉しい限りだ。

F-1 CIRCUS'91

スピード感タップリのレーシングゲーム、『F-1 CIRCUS』の続編。果たして前作を超えるか。	7月発売予定	6900円(税別)
	レース	4M
	バックアップメモリ	――――

人気F-1ゲームの続編初公開！

細かいデータとリアルなグラフィック、強烈なスピード感が好評だった『F-1 CIRCUS』が、今年度の最新データと、さらなるリアルさを増し、91年度版となって戻ってくる。今回の画面は開発中のものだが、一早くお伝えしよう。



前作にもあった火花。今回もレースに華を咲かせてくれる

新しいモードが増えた

今回新たにトレーニングモードがついた。独特の操作性を練習するためのモードだ。操作性に慣れていないので、すぐにクラッシュしてしまう…。そんな人のために用意されたモードなのだ。また、コースを自由に走れるフリーアタックモードもついた。これによって、F-1グランプリのコースを練習することができる。



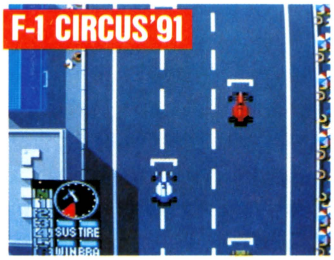
上からの見下ろし画面という基本的な画面構成は、前作とまったく同じだ

コンストラクターズモードはなくなってしまった



競技性を高めたコース作り

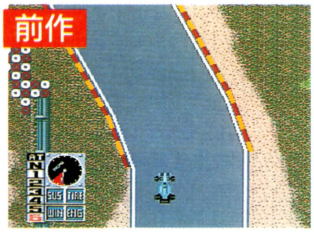
前作ではアクセル全開のまま周回を重ねることのできるコースが多かったが、今回はより正確なライン取りと的確なブレーキングが必要とされるコース構成となっている。そのため、前作よりも難度は増しているということだ。



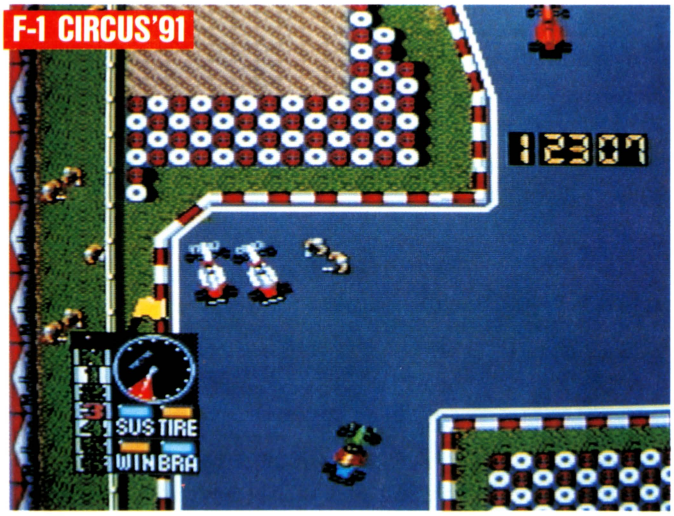
いろいろなモードで自分を鍛えよう

リアルになり、増えたコース

F-1の16コース以外にも、何種類かのコースが用意されている。テストコースとして有名な谷田部や、F-1のマシンセッティングで有名なポールリカール、500マイルレースで有名なインディなど。とにかく多彩だ。



前作はこういった感じのゆるいカーブが多かった



うわ、すごいシケイン！ 事故車もでて、何人かの人間の姿も見える

バニラシンドローム

発売日未定	価格未定
麻雀	CD-ROM

アーケードで稼働中の麻雀ゲーム『バニラシンドローム』が、CD-ROMに移植される。業務用では過激な姿で登場した女の子たちは、残念ながらPCエンジンではちょっと抑え気味になって登場する。でも、CD-ROMだけの特典として、アーケードではしゃべらなかった彼女たちが、しゃべってくれるのだから、楽しみだ！ 画面は業務用。


麻雀画面。相手はバニラ



こういうのはないみたい

ユニ・ポスト

第一弾の『サーカスライド』が書店ルートでの販売のみになった、ユニ・ポスト。それにともなって価格も消費税込み！　また、次の予定だがどうやらシューティングゲームになるらしい。ただ残念なことに、ゲーム内容に関しては、まったくわかっていない。また、タイトルは決まっているらしいが、前作のように二転三転しないためにも現段階では発表を控えたいとのこと。なお、このソフトも書店ルートで発売するそうだ。

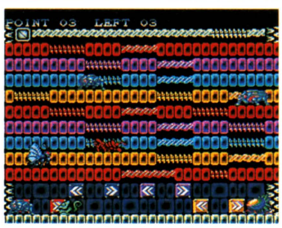
サーカスライド

『カメレオンアイズ』から『サーカスライド』とタイトルが変わった。さて、その詳細は…。	4月6日発売予定	5400円(税込)
	アクションパズル	2M
	パスワード	――――

虫を食べてパワーアップ！

タイトルが変わっても、基本的なゲームのシステムや内容はまったく変わっていない。虫を捕まえて食虫植物に食べさせることや画面中にはびこる虫たちをすべて食べさせればクリア、ということは以前の『カメレオンアイズ』と変更はない。また、食虫植物に触れたり、昆虫の攻撃を受けたり、トラップ（枝に付いているトゲトゲの部分）に触れたりするとレオン君を1匹失ってしまうのも以前のままだ。ただ、画面の構成が若干変更され、以前よりもバランス的に遊びやすくなっている。

はたして、全40面を無事に踏破することができるかな？



◆カラフルな面にリアルな昆虫たち。意外と合う



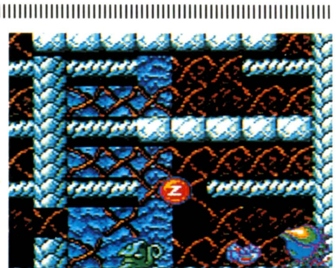


◆昆虫をその長い舌で捕えてやろう。そのあとで写真のように食べさせる

◆全部食べさせれば、出口が開く

敵を食べさせ1UP

レオン君が食虫植物に食べさせた昆虫の数は、画面の右上の隅にPOINTとして表示される。この数が10になると1UP。しかも、アイテムが出現する。これを食べると衝撃波が四方に飛び散り、昆虫に当たるとその昆虫は消滅する。



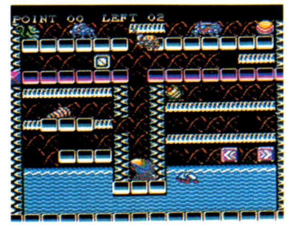
◆10匹食べさせればこんなアイテムが

アイテムはエサ!?

画面内を右往左往する昆虫たち。実は、レオン君がこの昆虫たちを飲み込んでいる間に限ってさまざまな、普通のゲームで言えば「アイテム」のような効果がある。たとえば、ステージ1から登場する「ホッパー」は動きが早くなるし、体にトゲのあるイモムシみたいな昆虫の「アーマー」はトゲトゲの枝に触れても平気になる。

もちろんいいことばかりではない。たとえば画面内を自由に飛び回り、時折ハリを落とす「ホーネット」。この虫を飲み込んでいると一瞬だが、マヒする。

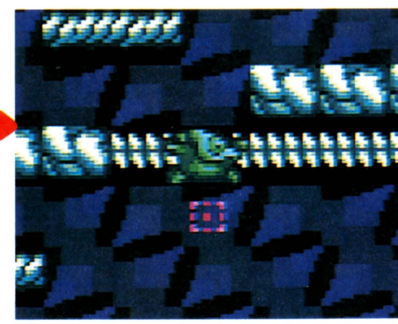
他にもいろいろな効果の昆虫がいるので、自分で確かめてみよう。



◆この昆虫たちが、アイテムの代わりをする



◆「アーマー」を食べると…



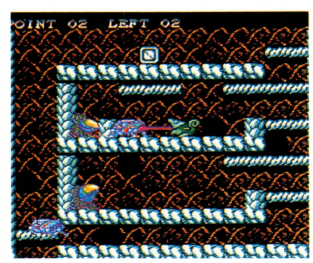
◆トゲトゲの枝も大丈夫

こんな面が待つ！

画面上にあるカラフルな枝。この枝はその下にある同じ色の矢印の前に立ち、方向ボタンの上下で動かすことができる。また、矢印によっては足場のないところにある場合もある。

もちろんゲーム開始時は簡単な面ばかり。色分けされた枝を左右に移動させる必要もないし、食虫植物にぶつかるといった心配もないだろう。

しかし、5面からその難易度は一気にあがる。ちょっとしたミスでゲームクリアが不可能になる面ばかり。全40面、先ははてしなく長い。



◆ステージ1。とても簡単



◆このくらいになると、かなりやっかいになる。ちなみにこれはステージ7

マイクロキャビン

大型シミュレーションゲーム『マスターオブモンスターズ』の発売で、PCエンジンにおけるシミュレーションゲームの本家の地位をより確固たるものにしたマイクロキャビン。次回作となるのがこの『ハットリス』だ。御存知アレクセイ・パジトノフ氏製作のパズルゲームのファミコン版を移植したもの。これによってシミュレーションだけじゃなく、様々なゲームジャンルに挑戦しようという意気込みが感じられる。

ハットリス

『テトリス』を世に送りだした、あのパジトノフの落下型パズルの第2弾。奇妙な帽子のパズル。	5月下旬発売予定	5800円(税別)
	パズル	1M
	――――	――――

パジトノフの落ちものパズル

大ヒット作『テトリス』の作者アレクセイ・パジトノフの落下型パズルゲームがPCエンジンにも移植されたぞ。平行に2つ並んで落っこちてくる6種類の帽子。この帽子を下に並んだ6人の頭にかぶせていく。同じ種類の帽子を5個以上重ねることができれば、帽子が消えて得点になる。ルールは簡単、しかし奥が深いゲームだ。

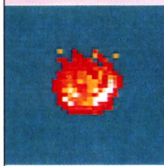
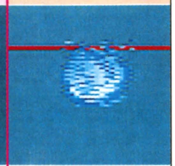


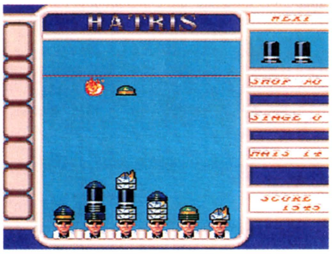
↑画面上部の赤い線に帽子の山が達するとゲームオーバーとなってしまうぞ

危機回避に「炎」を使え

せっかく同じ帽子を4つ重ねたのに間違って違う帽子を重ねてしまった、なんてこともよくあるパターンだ。こんな場合、あきらめて別の帽子を重ねてしまいがち。しかし、山の高さに余裕がある場合には「炎」の出現を待ってみるのも1つの方法だ。「赤い炎」は山の最上部に重なった1種類の王冠以外の帽子を焼くことができる。

さらに「青い炎」は王冠以外の帽子をすべて焼き尽くすことができる。高く積み過ぎて、収拾のつかなくなってしまったときには、これほど嬉しいものはない。

赤い炎	青い炎
	
最上部の1種類の帽子が焼ける	1つの山のすべての帽子を焼く



↑「赤い炎」は1種類の帽子を焼く



↑「青い炎」は王冠以外のすべてを

6種類の帽子が惑わせる

落下してくる帽子の種類は、ゲームレベルに合わせて増えていくのだ。最初は3種類だけだったのが最終的には6種類になる。さらに落下速度も速くなってくるので、ゲームを進めるほど難しさが増してくる。『テトリス』と違って、1つの失敗が取り返しのつかない事態に結び付くパターンが多いから注意しよう。次に現れる帽子が画面左上に表示されるので、これを参考にした上で帽子の組み立てを考えていこう。1個所のみじゃなく、常に帽子の山全体に注意を払っておくことが重要だ。

↑左右の帽子の入れ換えがポイントだ





↑できるだけ帽子の種類を揃えよう

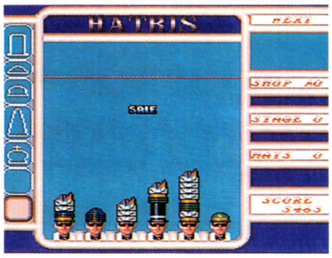


↑背の高い帽子には要注意だ

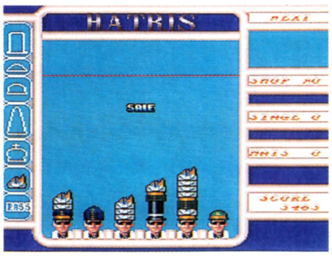
一気ばん回ザ・「セール」

「セール」とは、どの帽子でも1種類だけ画面内から消し去ることが可能な、便利な機能のこと。これはステージ間での一種のボーナスである。アーケード版では、この「セール」の時にパスをすると、その後のプレイ中にいつでもセールをすることができた。

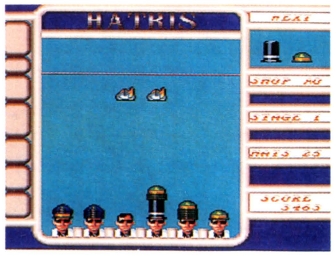
PCエンジン版ではパスしてしまうと、この「セール」の効果は失われてしまうが、その代わりボーナス点が入る。また、1度「セール」した帽子は店が変わる（帽子をかぶる人が変わる）まで「セール」することができなくなる。



↑やっとステージクリアできました



↑邪魔っ気な帽子を売っぱらえ



↑次のステージが楽にできるぞ

OTHER MAKERS

今までこのページの片隅に置かれ、なかなか日の当たることがなかったアスク講談社。そのアスク講談社の最新ソフト情報が飛び込んできたので、いち早くお伝えしよう。それ以外の現在窓際に置かれているメーカーも、このようにがんばって浮上してきてほしいものだ。それとは逆に今までMAKER LANDで大きく取り上げていたメーカーが、このページに入り込んできているのはちょっと残念な気がする。

アスク講談社

アスク講談社のニュータイトルはCD-ROMで発売される、この『太閤記（仮称）』に決定した。ゲームは戦国時代を舞台にしたシミュレーションで、しかもリアルタイム方式になるそうだ。

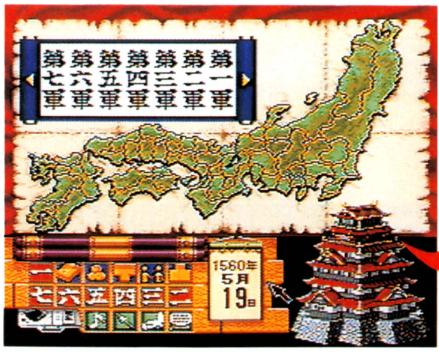
プレイヤーは実在した歴史上の人物、700人あまりの中から好きな武将を選んでプレイすることもできる。また、新しく名前を付けて（漢字入力も可能になっている！）プレイすることも可能だ。もちろん家臣を選んでプレイすることもできる。その際には「下克上」も可能だそうだ。



これが『太閤記（仮称）』のタイトル画面

また、シナリオは現時点でどのくらいの数になるのかハッキリとは分かっていないが、短時間でゲームが終了するミニシナリオを多数用意し、遊びやすさを目指したものにするとのこと。

さて、気になるのは発売日だが、メーカーの話では〝秋ごろ〟を目標にしているそうだ。次号以降もドンドン紹介していくつもりだ。




コマンド画面。右下に表示される城の層でコマンドを選択するようになっている



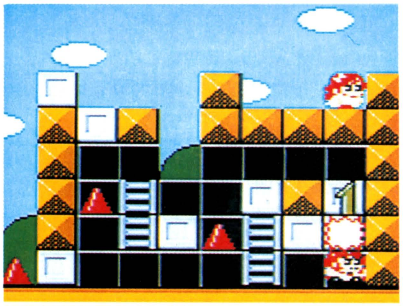
画面でわかるように地形は3D表示になる。残念ながら戦闘シーンはまだできていない

テンゲン

現在、『マーブルマッドネス』『ピーターパックラット』といったATARI GAMESの業務用からの移植と、MTJ氏企画の『マジカルパズル・ポピルズ』の3本がラインナップされている。しかも3本とも一応は完成しているらしい。ただ、メーカー側の話では、もっとシステムを練り込みたいので、発売はもう少し待っていて欲しいそうだ。

なお『マジカルパズル・ポピルズ』は先行してゲーム・ギア版が6月頃に発売される。今回はPCエンジン版の画面ではなく、ゲームギア版の画面で申し訳ないが、どういったゲームなのか紹介しよう。


主人公（下）がお姫様（上）を助ける、パズルゲーム


パンチや頭突きでブロックを壊して突き進む

アイレム

一時は3月発売とまでお伝えした『迷宮島Special』であるが、突然発売日未定になってしまった。メーカーの担当者から多くを聞き出すことはできなかったが、ソフトの方には問題はなく、あくまで営業サイドの問題で発売時期を見合わせているとのこと。

アイレムとしての次回のタイトルは『レーシング魂』に落ち着いた。アイレムは自分のチームを率いて、実際のバイクのレースにも参戦している。そのノウハウを生かすため、ライダーにもゲームをプレイしてもらっているそうだ。もちろん開発者もバイク好きばかりで、おまけに広報担当者まで、4時間耐久レースに出場していたライダーなのである。ゲーム自体もマニアックな造りだそうだ。



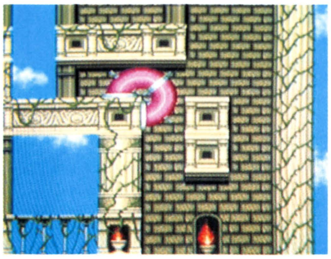
2人同時プレイも可能なのはgood



上から見た視点はあの『F-I CIRCUS』にも似ている気がする

アトラス

『クイズまるごとTHEワールド』でPCエンジンに参入したアトラスが新作ゲームを発表した。



⇧スプリングの動きがわかるかな？

Huカードのアクションゲームで、その名も『メソポタミア』。舞台は黄道の12の星座がモチーフになっている。牡羊座から、魚座まで12のステージがあって、登場する敵キャラは、古代の壁画や兵器などをアレンジしたものになっている。

変わっているのがマイキャラのユニークなアクションだ。その動きは階段を奇妙な動きで降りていく、昔はやったスプリングのおもちゃに似ているのだ。

ココナッツジャパン

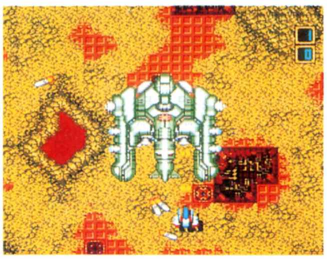
いよいよ『パチ夫くん　幻の伝説』の発売日が迫りつつある今日この頃。ようやく付属の専用コントローラが編集部にも届いた。前にもお伝えしたとおり、本物のパチンコ台に付いている電動ハンドルと、同じ形状のコントローラなのだ。実物をいざ手に取ってみると、確かに本物に近い握りごこちで、普通のパッドでは味わえない操作性を実現している。ただ難点をいえば両手にもって操作しなければならないことだ。もし、完璧な状態でプレイしたいなら、テレビに釘か何かで打ちつける？



⇧コントローラは両手で持つのが正解

フェイス

フェイスの新作『メタルストーカー』の新しいゲーム画面を入手した。ゲームについては戦車(?)のような自機のシューティングという以外、細かなことは分かっていない。しかし画面を見るかぎりでは開発も進んでいるようだ。これならば、次号あたりでドーンと紹介できそう。



⇧これはボスとの戦闘シーンだろうか

タイトー

『天狗』のタイトルが『鼻たーかだか』に変更。妙なタイトルのこのゲーム、天狗がマイキャラのコミカルシューティングなのだ。タヌキにさらわれたキツネの娘を助けるために天狗が一肌脱いだ。

マイキャラのうしろには、オプションの子天狗も付くそうだ。

メディアリング

オリジナルのアクションRPGの『Super Cluster』を開発中。舞台は近未来の宇宙になる予定。また、それともうひとつ、コミカルシューティングも開発中とのこと。発売は両方とも未定ながら、『Super Cluster』のほうが早く発売されるそうだ。

インテック

シミュレーションゲーム『戦国関東三国志』は5月発売の予定となっている。また、それとは別のシミュレーションゲーム『太平記』だが、現在年内の発売を目差し開発中とのこと。

アスミック

『忍』『パワードリフト』とセガのゲームを移植してきた同社だが、今後の予定は立っていない。

エイコム

現在のところなにも予定はない。とはいえ、いつも突然発表してくることが多いので、どうなるやら。

クリーム

何かしら企画中との話だが、それはあくまで企画中とのこと。タイトルとしての発表はまだ先。

工画堂スタジオ

『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』も無事に発売までこぎつけ、現在は次なる新作を企画中。

サリオ

『大地くんクライシス』以降、影を潜めている同社。次なる作品は…未定、とのこと。

サン電子

つい最近、『マンホール』を発売した同社。次の予定は、現在鋭意開発中とのことだ。

データイースト

残念ながら『サイレントデバッカーズ』以降の予定は立っていないとのこと。

トンキンハウス

開発中のソフトはあるが、現時点では発表できないそうだ。秋頃をメドに発売したいと言うが…。

ナムコ

現在のラインナップは『ちびまる子ちゃん（仮称）』だけだが、夏以降は忙しくなるという話。

アイ・ジー・エス

タイトルとしては5月に予定されている『魔笛伝説アストラリウス』と発売日未定の『トリッキー』の2本。このうち『トリッキー』はシステムの見直しをしている状況だそうだ。

T.S.S.

企画中とのことだが、同社はこれからも、年1本程度で発売していくとのこと。

パック・イン・ビデオ

現在のところは未定。ただ、8月以降になにかしら発売したいとのことなので、次号以降に期待。

ビデオシステム

現在、パズルゲームを制作中とのことだが、タイトルについては今のところ未定だ。

ヒューマン

4人同時プレイのロールプレイング『盟約の定義』は現在開発がとどこおっているという話だ。

ブレイングレイ

『エフェラ　アンド　ジリオラジ　エンブレム　フロム　ダークネス』の新しい画面はまだ出ない。

ホームデータ

『ホームデータの囲碁（仮称）』の発売は未定だ。それ以外にもなにか新しいソフトを開発中。

UPL

業務用からの移植を進めていたが、残念ながら発売中止になった。次のソフトは現在のところ未定。

ライトスタッフ

パソコン版の『アルシャーク』の発売日が未定のこの頃、PCエンジン版はいったいいつに…。

リバーヒルソフト

『BURAI八玉の勇士伝説』の発売が7月に決定した！　詳しい情報は次号で紹介する。

READER'S LAND

PCエンジンのための周辺情報&投稿コーナー

今月から扉絵のイラストレーターも替わり内容もチョコッとだけ変わった。今月から生まれ変わるREADER'S LANDは先月までとは、ちぃーと違うよ。来月はきっと…。

●PCエンジン周辺情報
インフォスクラム
春のPCエンジンフェスティバル／パソコンアート大賞／人物図鑑（三遊亭円丈）／AVSOFT／BOOKS／円丈のゲームを斬る！

●読者投稿のページ
読者の声
ユーザーサイド
おいらのゲーム評／おいらのハード評／みんなのイラスト／ほか

●ソフトの売れ行きが気になる人へ
PC ENGINE HIT CHART

●アンケートでプレゼントが…
読者プレゼント



イラスト・**冨士　弘**
ナムコ社員時代に『ワルキューレ』シリーズのキャラクタをデザイン。現在はフリーのイラストレイター、漫画家として活躍中。

インフォスクラム

EVENT / HOT NEWS / AV SOFT / BOOKS / PRESENT / etc.…

EVENT

ゲーム関係のイベントを紹介するコーナー

春休みPCエンジンフェスティバル

今は春休みの最中、春休み恒例のPCエンジンユーザーお待ちかねのイベントといえば「NECショウルーム　C&Cプラザ　PCエンジンフェスティバル」。

今年は新作ソフトのゲーム大会や新作ソフト体験コーナー、CD-ROM²の新作コーナーや噂のPCエンジンGTにも触るチャンスがあるなど内容充実てんこ盛りなので、PCエンジンだけでなく、ゲーム大好きユーザーは参加して損はしないイベントだ。発売前のソフトが実際にプレイできるので(中にはデモプレイのみもある)これから買う目安にはなることうけあい。日時などは以下の通り。

○3月31日(日)、4月1日(月)

午前10時～午後5時(両日とも)

会場　大阪ビジネスパーク　NECショウルーム　C&Cプラザ

(JR京橋駅、大阪城公園駅、京阪京橋駅下車)。本誌発売直後なので急がないと終わってしまうよ。

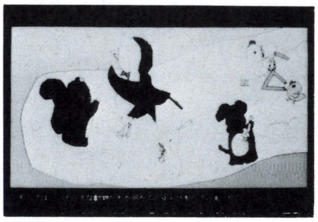
パソコンアート大賞で気分は芸術家

NEC日本電気グループが、今年で4回目を数える「NECパソコンアート大賞」の作品を募集している。パソコンアートと聞いただけで難しいと思いがちだが、昨年のグランプリは10歳と15歳の兄妹だということ。ちなみに昨年の応募最年少は3歳、最年長は79歳と老若男女を問わずの応募があった。テーマはフリーなので感性のおもむくまま、自由に表現した作品を待っているとのこと。コンピュータ・グラフィックスからアニメーション、音楽までパソコンを使用して作った作品ならOK／

応募先・問い合わせは

〒107　東京都港区赤坂郵便局留　NECパソコンアート大賞事務局　☎03-3401-5107まで。当然ながら市販C.G.を自作として応募するのはダメです。

市販のツールソフトの使用に関しては問題ありません。1人何作品でも応募できるので、どしどし応募してグランプリの賞金100万円を目指しましょう／



要はコンピュータで絵を描く

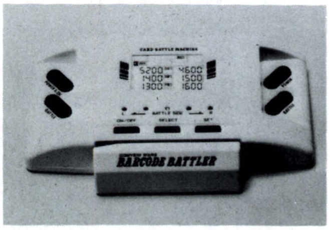
HOT NEWS

ゲーム関連の気になる情報を紹介する

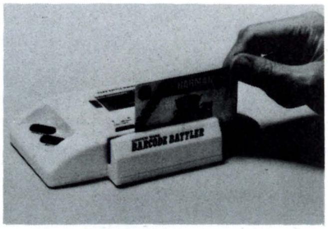
思わず白熱のバーコードゲーム

ストロング金剛が出演してインパクトのあるCFが巷に流れているエポック社の「コンビニウォーズ　バーコードバトラー」。今やどんな商品にもついているバーコード(黒い縦線の集まり)を使って自軍バーコード戦士と敵バーコード戦士を戦わせて悪の帝王チューハイカーンを倒すのが目的だが、このゲーム機の最大の楽しみは、身のまわりにあるバーコードを使い友達のバーコードと戦わせて超バーコード戦士を探し出すことだ。

編集部では、「外国製品が強い」のまことしやかな情報が流れた。6800円(税別)。



これが「バーコードバトラー」本体である。実物はわりと大きい



このようにカードの情報を読みとらせることにより勝負する

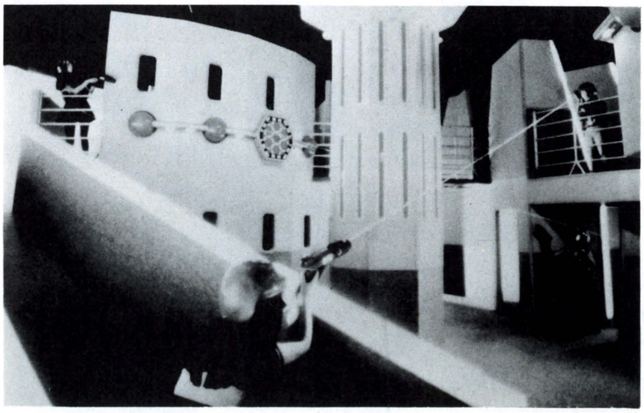
フォトンから嬉しいプレゼント

近未来の宇宙戦争のように、光線銃から光線を出して戦う。

そんな体験ができるサイバースポーツ「フォトン」が3月19日から4月21日までスプリングキャンペーンを行っている。その、フォトンαベース(東京・町田市)からPCエンジンFANを読んでいる読者にプレゼントとして永久会員証とゲームチケット1枚をセットにして、抽選でペア10組にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上、

〒107東京都港区赤坂3-3-3
フォトンシステムネットワーク
「フォトンパスポートプレゼント
PCエンジンFAN係」まで。

応募はお早めに。



これが「フォトン」。近未来の宇宙戦争体験？

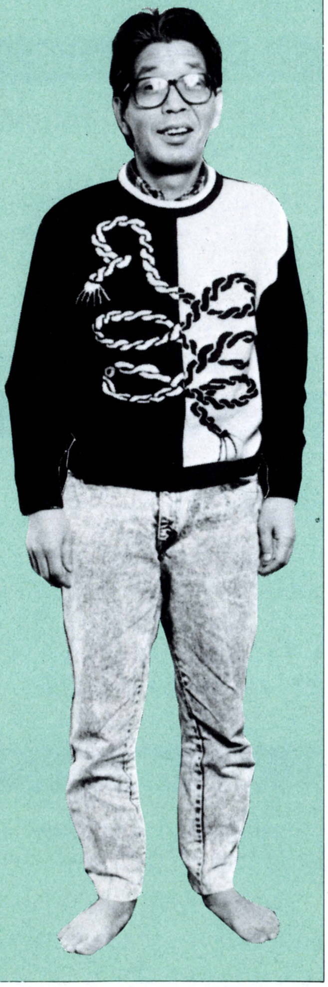
人物図鑑

いわゆるこのギョーカイに関わる人物などを紹介するコーナー

落語家　三遊亭円丈




ゲーム大好きの落語家　身長168cm体重61kg　視力　眼鏡なしだと見えない。趣味はゲームとホームビデオ制作、海で舟釣り



今回は、本誌「ゲームを斬る」でもおなじみの落語家の三遊亭円丈師匠に登場してもらおう。「落語家になろうと思ったのは小6の頃からで、本格的には高校2年のときかな。とにかく落語が好きでね。パソコンに興味をもちだしたのは6、7年前にパソコン落語をやりたいと思ったので。今はゲームにしか使ってないけど…。昔はゲームセンターにも行ったけど、つい体が動いちゃうんだよね。今、ゲーム以外の楽しみってのはないね。パソコンのシナリオもまだ終わってないし、それが終わっても本を3冊書きゃなきゃならないしね。普通のユーザーに戻りたいよ。

やっぱりゲームというのは、マニュアルを読まなくても楽しめるモノがいいね。」さすが噺家さんだけあって話上手な師匠でした。



⇧芸人としての血が騒ぐのか、カメラに向かってポーズをとってくれる。やはり気だての良い人だった

円丈の ゲームを斬る！

パソコンオタッキー落語家三遊亭円丈のパワフルコラム。今月もバッサバッサとゲームを斬りまくるぞっ！

今月のお題　ワシの一番キライなタイプだね。

今月やったのは『ニュートピア』ハッキリ言ってパッとしねエ名前だネ。『ニュートピア』だぜ。ほとんどパチンコ屋か喫茶店みたいな名前だヨ。集めるのが8つのメダリオン。こりゃコインゲームカヨ。ホンでもってタイプは大昔、ファミコンで出た『ゼルダの伝説』タイプ。ワシは『ゼルダ』の方がダメでゼルダⅡの『リンクの冒険』の方が好きだったネ。で少しやったけどワシャ、ダメだ。アクション性が強すぎる！　なぜ、アクション性が強すぎるとダメかと言うと、すぐ死ぬ⇒先へ進まない⇒その内あきてくる⇒最後に"バーロー、ふざけんじゃねエ"と捨てゼリフを吐いてやめちゃう。でこれも同じ道だったネ。一番合わんトコが、このゲーム、レベルもEXPもない！とんでもねエゲームだヨ。

クエストも達成するごとにHPが上がる！　ところがアクションが下手だから達成する前に死ぬから、いつまでたっても強くならん。その上、薬が2個までしか持てん。悪魔みてエなゲームだネ。これでレベルがありゃ、アクションが下手でも少しずつ強くなって先へ進めるんだけども救いようのないゲームだネ。ワシャ、このてのゲームは地球上から追放したいヨ。もうアクションの下手な原因も知ってる。そう、力を入れすぎ。楽に十字ボタンを押せばいい！　頭で判っても体がリキむネ。"テメエ、このヤロウ"なんてついつい力が入る。だから2時間もやると親指が痛くなっちゃう！

ゲームが全然先へ進まなくて親指が痛くなったらそりゃイヤんなるヨ。

だからこの『ニュートピア』ワシの一番嫌いなタイプのゲーム。これはRPGじゃないネ。RPGっぽいアクションゲームだネ。『ゼルダ』はレベルがあったもん。もう、これからのアクションは、必ずレベルとEXPをつけて欲しい。でないとワシャ、クリアできんもん。ワシの息子、このゲーム好きなんだ。かなり先まで進んでるんだヨ。そこで息子のセーブした強いキャラでやってみたら、平均2分で死ぬんだヨ。情けないねエ。こっちも強いけど、その頃の敵はもっと強いからコロコロ死んじゃう。ワシは絶対『ニュートピア』をクリアできん。自信をもって言えるな。それでもあんまり進まんのじゃいかんと思ってやっと2コ目のメダルの2匹目のロボットみてエなデカキャラ。ヤローが強え！　ロボットのくせにとんでもねえ奴だネ。

もうクリアできんとなるとすべて悪く見えるネ。何々、この『ニュートピア』。町がないんだぜ。1人1人がバラバラに住んでる。変な世界！　しかもゲーム最初に出てくるオバさんの家。この家から地下の世界や地上の世界へ行くんだぜ。それじゃ、オメエが倒せヨ。ことによったら、このオバさんが世界をダメにしてんじゃねえか。ろくな者じゃねエ。

更に判らないのが、ダンジョンにいる鎖につながれたおじさん。必ず1人ずついて、最初のおじさんなんか"この青銅のよろいを授けよう"バァーローッ。鎖につながれてて、そんな大きなコトが言える立場カヨ。しかも、なんで各ダンジョンにおじさんが1人ずつ鎖につながれてんだか理由が判らない。2人目のおじさんなんかは"バクダンがないとチト苦しいぞ！"って、テメエの方がよっぽど苦しいだろ。鎖でつながれてんだから、イヤァ、ホントに勉強になるゲームでやんした。

PRESENTS

当選者の発表は賞品の発送をもって換えますよ

今月のプレゼントはナムコの文具セットと4月にCD、5月にはライブと意気あがるS．S．T．BANDのテレホンカードをポニーキャニオンからいただいたのでプレゼント。どっちが欲しいかよーく考えて応募してね。

あて先は「〒105東京都港区新橋4－10－7　TIM　PCエンジンFAN プレゼント係」まで。欲しい品物を1つだけハガキに書いて送ってね。

しめ切りは4月15日必着としますので遅れないように。





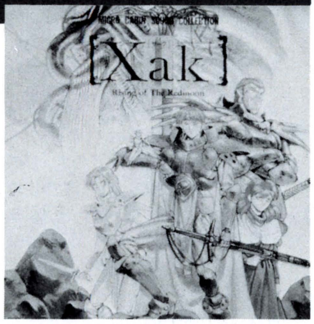
⇧⇧S．S．T．BANDのテレホンカードは各5名にプレゼント。右はナムコの文具セット。こちらも5名様にドーンとプレゼント

AV SOFT

新作ゲームミュージックと面白いビデオを紹介／

CD

XaK Ⅱ&フレイ



ポリスター／発売中
CD2400円

このCDは『Xak』(サーク)という、従来のパソコンRPGの枠を越えた作品の第2弾の音楽集。
このアルバムではエスニック風の香り漂う雰囲気に加え、個性豊かな感じの曲調が多くて○。

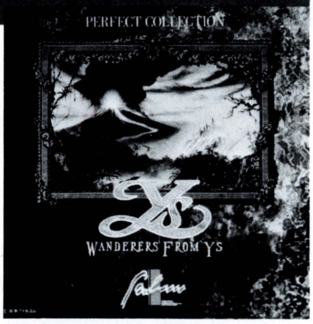
いただきストリート・サウンドマップ



アポロン／発売中
CD2600円・CT2300円

ファミコンソフト『いただきストリート』の音楽集。ソフトの方は堀井雄二氏の最新作だが、このCDはFAIR CHILD(フェアチャイルド)の戸田誠二氏プロデュースの自信作だ／

パーフェクトコレクションYsⅢ



キング／発売中
CD2枚組3800円

パーフェクトコレクションについにマニア待望の『イースIII』が登場／ VOCALヴァージョンに加え、J. D. K. によるアレンジが4曲。他にも目玉が盛りたくさんのお得な2枚組み。

ルナーク・ガンフロンティア



ポニーキャニオン／4月21日発売
CD1500円

タイトーのアーケード最新作のカップリング。ゲームオリジナル音をマルチレコーディングしたこのアルバム。『ガンフロンティア』は音もド派手。『ルナーク』は動物愛護がテーマの作品だよ。

Formula



ポニーキャニオン／4月21日発売
CD2枚組　3200円

S. S. T. の数えてこれが5枚目のアルバムとなる。『R－360』や『ラッドモビール』『シャイニング&ザ・ダクネス』やオリジナル曲まで披露してくれる。天下無敵の2枚組アルバム誕生／

エドワードランディー・スーパーバーガータイム



ポニーキャニオン／4月21日発売
CD1500円

サイトロン1500シリーズのデータイーストのカップリング。今回も『ダークシール』同様、オリジナルに加えてデータイーストサウンドチームによるアレンジバージョンが2曲収録されている。

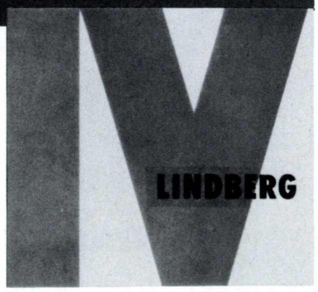
ソリッドスネーク



キング／4月5日発売
CD1500円

MSXユーザーを魅了したコナミの『ソリッドスネーク』。このアルバムではオリジナルゲームサントラを全曲収録している。1500円でゲームの感動が甦るのだから、ファンはもう買うしかない。

LINDBERGⅣ



徳間ジャパン／4月19日発売
CD3000円・CT2800円

1年ぶりに発売されるLINDBERGのNewアルバム。『ROUGH DIAMOND』『Dream On抱きしめて』など全15曲。あいかわらずボーカルのちゃんマキは元気だよ。

NEW DISC

ポリスターのメガドライブのCDのタイトルが正式決定。「Beep／メガドライブベストセレクション」となりサードパーティの音楽だけではなく『ザ・スーパー忍』『ヴァーミリオン』など全9タイトルで4月25日発売、2400円。

ポニーキャニオンからは、「TVゲームの歴史・ナムコ編1」、「2」が4月21日に同時発売。昔懐かしい傑作、名作ゲームから、現在はもう見ることのできない貴重なゲーム画面をこのビデオでだけ体験できる。価格は3800円。

VIDEO

魔物ハンター妖子



東宝／5月1日発売
VHS46分 4800円

メディアミックス展開中の「魔物ハンター妖子」の劇場公開映画のビデオ化。レンタルの方は開始されているので劇場やビデオで見た人はわかると思うけど、少しなんてモンじゃなく、かなりHな内容♡ ごく普通の女子校生が♡ではなく第108代目の魔物ハンターとなるまで、という話。

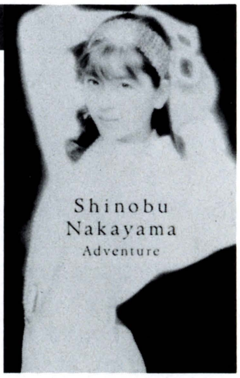
美少女ソフトオリジナルカタログ・スペシャル



ポリスター／4月25日発売
LD6000円

ポリスターの、あの「美少女ソフトカタログ」がレーザーディスクになって、いよいよ登場する。約60タイトルのゲーム（当然美少女ソフト）がレーザーディスク最大の長所、指1本で瞬時に好きな場面が見られるということで、この媒体はこういった作品にはむいているのでは…？

Adventure



CBSソニー／発売中
VHS4300円 45分

春から大学生になる中山忍ちゃんの去年の12月2日の日本青年館のコンサートの模様を収録したビデオ。バトンを回したり、ぬいぐるみみたいな衣装やピエロと一緒に歌ったりと内容はてんこ盛り。なかでも椅子に座りながら朗読する「ホタル」という曲はものすごくいいよ。ホントに。

GET THE GLORY!

このページの担当者がおすすめしたいCDなどを紹介するコーナーだけども、今回はチョッと違う。

それはさておき人物図鑑の撮影で円文師匠に会ったが、芸能人様だぞというおごりがなくホントに気さくな人だったなぁ。うん²。

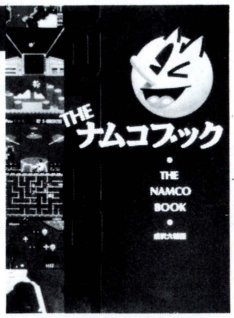
コーナータイトルを訳すと「栄光をつかめ」となるんだ。好きなLAUGHIN'NOSEの曲からとったんだけどね。人それぞれ夢を持ってGET THE GLORYしてよ。オレは構成作家になって中山忍のオールナイトニッポンのブレインとなることかな。あ～早く構成作家になりたい。

あ、そうそう円文師匠の取材に向かう途中、すんげーかわいい娘を見ちゃった。あの娘はきっと新橋のリリアだね。それじゃあ来月までバイビーと。(ラフィンが活動再開してうれしい、しのぶ なかやマニアでしたのことよ。)

BOOKS

絶対損はさせない、良質の本をどんどんお知らせする。

THE ナムコブック



JICC出版局／発売中
成沢大輔編／2500円

ナムコの家庭用ゲーム機で発売されたソフトの歴史、攻略、周辺などが書かれている。今まで気づかなかったことがわかり、より「ナムコ」のソフトに思い入れが強くなることだろう。

ゲームデザイナー入門百科



ケイブンシャ／発売中
ケイブンシャの大百科別冊／830円

これだけゲームが氾濫していると、もはや興味は「遊ぶ」ことよりも「作る」ことになってくるのではないかな？ この本はそんな「ゲームデザイナー」を目指している人に最適。文章も簡単で分かりやすい。

ライフ



マガジンハウス／発売中
イワモトケンチ著／1300円

不思議な魅力の画風の著者「イワモトケンチ」。彼の最初にして最後？の単行本。「週刊アクション」や今はなき「パンチザウルス」などに掲載された作品を収録している。現在、著者は映画監督として活躍中。

半径500mの日常



文芸春秋／発売中
群ようこ著／1200円

日常生活で起こったこと、友人や知人との会話、といった平凡なことを、エッセイストの著者ならでは、という切り口で書き上げたエッセイ集。

砂の本



集英社／発売中
ホルヘ・ルイス・ボルヘス／1030円

「始まりもなければ終わりもない」というなんとも不思議な魅力の短編小説が13本収録してある。著者のスタイルであるエッセイと小説が区別し難い。

※価格はすべて税込です。

読者の声 ユーザーサイド

おいらのゲーム評

ゲームのみならず、PCエンジン全般への読者の批評の場

カダッシュ



4人の中から選べるアクションロールプレイング

もうムチャクチャ

1月18日『カダッシュ』の発売日なので、おもちゃ屋に急いだ。さっそくプレイしてみると、いい感じがしなかった。グラフィックの方は良かった。

しかし、コンティニューがない。それだけで、もうムチャクチャなゲームと思った。いちいちパワーが減っては宿屋に行かなくてはならないなんて最悪だ。ゲームセンターとはパターンが全く違うし、10点満点なら4点ぐらい。

(大阪府／中野太裕・13歳)

★コンティニューを付ける、付けないというのに関しては賛否両論といったところですが、プレイする側としてはあったほうが便利なんですけどね。どうでしょうか？

これはよろしい

このゲームを、首をながーくして待っていたんです。当日買いに行ったとき、すでに3つの店は売り切れでした。最後の1つの店に行ったとき「あったらいいな…」と思いながら見てみたら、あったじゃありませんか。とても嬉しかったです。

家に帰ってすぐにやってみると、ものの簡単にすぐクリアしてしまったのだ。内容も面白かったし、音楽もその面に合っていてよくまとまっていると思った。

でも、1回死んだら最初からというのが「うむー」ときてしまう。バックアップがあったらパーフェクトといったところ。でも、これはよろしいゲームです。

(東京都／山本幸司・？歳)

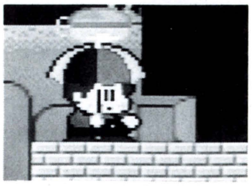
★ゲームセンターでの人気もまぁまぁだっただけに、期待していた人も多いようですね。コンティニューがなくてもクリアできる人もいるという証明でしょうか。

ひどすぎるよね～

本当にひどいゲームだ。コンティニューがないだなんて…。かつて、「残機設定がないのは、主人公が1人しかいないからだ」という考え方で有名だった『ドラゴンバスター』(ナムコ)よりも極悪だと思う。まぁストーリー上、コンティニューができるというのはおかしいことではあるが、だからと言ってこれではひど過ぎると思いません？　殺さないように、殺さないようにと経験値をためて戦ってみたら簡単に倒せちゃった、なんて。だって絶対に倒せるっていう自信がないと戦いたくないんだもん。コンティニューがないお陰でどれだけ臆病なプレイを強いられたことか。これでは殺るか殺られるかの緊迫感あふれるプレイは期待できないですよね。ゲーム自体はいいデキなのに…。　(愛知県／メットちゃん可愛い・22歳)

★『ドラゴンバスター』を覚えているとは、君もなかなかのマニアだね。確かにゲーム自体のデキはアーケード版に近いですよね。

パラソルスター



傘を使って敵を倒す痛快アクションゲーム

すばらしい！

たのしみにしていた『パラソルスター』をついに手に入れた。私は、アーケード版の『バブルボブル』と『レインボーアイランド』のファンだったので期待していたが、まさにその期待を裏切らなかった。美しい画面、良い操作性、素晴らしい音楽。

そして何より素晴らしいのが、3MROMだというとこである。いまは、大容量化で、8Mだ、いやCD-ROM²の540Mだといっているが、3Mでこれだけのゲームが作れるのならば、大げさにいって、もうCD-ROM²はいらない。いや、ビジュアルシーン専門と化してもおかしくないと思う。あと細かいことをいえば、ちらついても、ゲーム性を損なわないのも○である。タイトーさん是非とも次は『バブルボブル』の移植を！

(長野県／EDV'91・？歳)

★CD-ROMは確かにそのメモリなどの利点からビジュアルなどのデモに凝る方向があり、肝心のゲーム性に関してはイマイチといったものが多いのは確かですね。

他の機種に移植を

何でこんなにいいゲームなのにみんなはあんまり騒がないんだろう？　本当に、このままゲーセンに置いてあっても平気なくらい凄いいい出来なのに、あんまり関心を示している人は少ないみたいですネ。みんな、買おうよ。

ゲーム内容としては『バブルボブル』のシリーズ第3弾ということもあり、画面上の敵を全滅させることが目的というのは変わっていないのだが、今度はパラソルを使って敵を倒すという、新しいアイディア。本当によくも次から次へとあんなに凄いアイディアを出すものだ。関心してしまう。

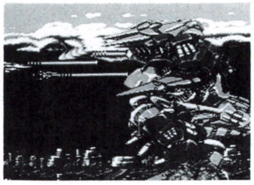
最終面をクリアして、最後の面には実は謎が隠されていたということを知ったとき、僕は怒りよりも自らの体内にこみ上げる喜びを感じました。「やってやるぜ」。難しいゲームではありましたが、コツさえ覚えてしまえばそんなに難しくも感じなくなるし、本当にこういういいゲームが次々に出てくれればいいのになぁ、なんて。 それに評価すべきは今流行のCD-ROMではなく、Huカードで発売したこと。っていうのも、僕は最近CD-ROMを買ったばかりなのですが、やはり高価なシステムだけに「どうしよう？」と購入を控えている人も多いでしょう。結論として、やはりHuカードで作ったほうが数が売れるだろうし、ユーザーとしても喜ぶ人が多いでしょう。ただし、やはり半導体の価格高騰により、CD-ROMで出したほうが価格的にも容量的にも余裕が出るというのは仕方ないことでしょうし、いつかはCD-ROMが主流になることだと思います。でも、今だけでもHuカードでいいゲームを作り続けて欲しいと願う僕でした。

(愛知県／まるちゃん・17歳)

★『バブルボブル』のシリーズということもあって、人気も上々。しかもその人気は前作の人気に頼ったものではなく、オリジナル作品として見ても面白いので、これこそ久々の名作と言えるだろう。

タイトーさん、やるなぁ。

オルディネス



数少ないスーパーグラフィックソフトの1本

好きな奴はマゾ

最初にいっておくが、このゲームが「面白くてたまんねぇぜ」という奴はマゾだと思う。僕はスーパーグラフィックスのユーザーではないので友達の家でプレイさせてもらったが、難易度が高すぎやしませんか？『ドラゴンセイバー』をノーミスクリアできる僕が友達の家だからとしても、4面ではまっているんですよ。敵の攻撃の激しさもあるが、画面がゴチャゴチャしすぎている。ボスキャラにしても、でかけりゃいいってもんじゃあるまいし、デザインはそれなりに、かっちょいい(死語)のに、まるでスーパーグラフィックスだと「こんなデカキャラでも、チラつか無いんだよー」と自慢しているようである。

また自機の攻撃方法もどこかで見たことのある様なのばかりだし、(オプションの使い方はなかなかだと思うが…)なんにしてもこのゲームのためにスーパーグラフィックを買う人は、まずいないと思うし、ハドソンがあまりにもゲームが出なくて悲しんでいるスーパーグラフィックユーザーのため、急いで作ったゲームだとしか思えない。ふと考えたが、ハドソンがこのゲームを出した意図はもう1つ「解けるもんなら解いてみやがれ／」ではないだろうか？

(富山県／びっくりこき麿・18歳)

★ちなみに僕はまだエンディングを見たことがありません(笑)。でも君が『ドラゴンセイバー』をノーミスクリアするのだって、1度や2度のプレイでできたわけじゃないでしょ？　このゲームだって練習すれば何とかなるって。

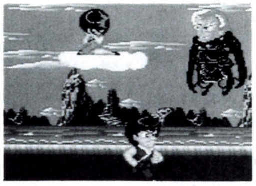
バリシュー発見／

断言する／　これはマニア向けのバリシュー(バリバリシューティング)だ。もぅ、1面からハマってしまうほどの難易度／　あまりの難しさに最初は閉口してしまったが、やってみて気が付くのは「どこからでも復活できる」ということ。1面あたりで死んで、先の面に備えてパワーアップしておくというのもパワーアップシューティングゲームのセオリーだが、このゲームでは自機のサポートとして装備されるオプションは使えないヤツ(笑)だし、パワーアップしていなくてもボスキャラと戦うときに敵弾を避ける回数が増えるだけで、全然問題なし。ボスキャラで問題がないんだから、当然ザコとの戦闘なんかノーマルでもほとんど変わらないってなワケで、ドカーンってな感じで装備を失っても「まだまだ」ってヤル気がわいてくる。たとえそれが最終面であろうと、頑張ればボスキャラを倒すのだって夢じゃない。コンティニューが無限にできるというのも嬉しいし。とにかく自分のウデに覚えがあるゲーマーなら、やったが最後やめられなくなるだろう。まさかこれのためにSGを買うほどの人はいないにしろ、SGを持っている人は全員、このゲームを買ったほうがいいと思う。ただし、連射ジョイパッドはないと苦しいかも知れない(笑)。

あとこのゲームのウリの一つに挙げられている「多くのキャラクタが出現してもチラつかない」というのは、メガドライブのゲームに慣れてしまった僕にとっては大して珍しくもないのだが、1面のボスなど、あれだけの巨大なキャラクタを動かして、なおかつ変形させてしまうというのはSGのハードが凄いという以上の、ハドソンのプログラムテクニックの凄さを感じます。(兵庫県／デジャさんと葉月さん♡・26歳)

★バ、バリシューっすか？はぁ。

ジャッキーチェン



カンフーアクションでジャッキーが大活躍

存在感がある

久々に完成度の高いアクションゲームに出会ったという感じである。文句なしに面白いゲームだ。ジャンルとしてはよくある横スクロールコミカルアクションではある。だが、それゆえに完成度の高いものを作るのは、難しいのである。最近はやたらと外見ばかりが派手な、それでいて内容はおそまつというゲームがふえている。

その中で、この『ジャッキーチェン』の存在感は大きい。全体的に派手さはないし、サウンドやビジュアルもとてもシンプルだ。しかしながらキャラクター人一人の動き、シンプルでわかりやすいストーリー、奥の深い攻撃法…どれをとっても十分なデキで、ついついやり込んでしまうのだ。最後にこのゲームは、すべてのPCエンジンユーザーにすすめたい。

(東京都／高野浩明・19歳)

★地味ではあるけれどちゃんと「遊べる」ゲームですよね。暗記ではなく、テクニックの向上で先に進めるようになるゲームです。

本物のアクション

人気者のジャッキーチェンを起用した、たんなるキャラクタもののカンフーゲームだろう。そんな軽い気持ちで記事を読んでいたのですが、ファミコン屋さんの店頭でこのゲームをプレイ(見ただけでは分からないっていうのがポイント)して意見が変わりました。っていうのは、本当に自分の操作にソリッドに反応するというか、ジャッキーが自分の操作した通りに、自由に画面の中を動き回ってくれるのです。今までのアクションゲームの多くは、その操作性の悪さを自分でフォロー(例えば固定距離しかできないジャンプ、時間差のある攻撃など)をしてクリアして、そのお陰で「あ～、今のキタネ～／」っていうことになるんですよね。でも『ジャッキーチェン』では自分の操作ミスというのが痛いほど分かるので、「あぁ、俺が悪いんだ」って反省して練習しようという気になりますもん。

先に進めば進むほど高度なテクニックを要求され、幾度となく辛い思いもするでしょう。でも、その難関を見事クリアできたときの嬉しさといったら涙モノですよ。まさに、「達人」と呼べるテクニックを体得していることでしょうね。本当にこんなにいいゲームなら、わざわざ『ジャッキーチェン』といったキャラクタに依存しなくても十分に売れるゲームになっただろうし。あ、でもあまりにベーシックに徹したカンフーゲームなだけに、目立たなかったかも知れませんね。でもハドソンというネームバリューを使えばみんな一度は「やってみるか」っていう気になると思うのですが、いかがなものでしょうか？　これで『ジャッキーチェン』というキャラクタを使わなかったなら安くなっていたというのだったら、ユーザーにとってはそのほうが良かったような気がするのですが…。だって最近はHUカードは高価になる一方だし、ここらで一本くらいお買得なゲームがあってもいいんじゃないでしょうかね？　メガドライブにも『メガパネル』『レッスルボール』『ミッキーマウス』といった、安価でいいゲームが出たことですし、PCエンジンのソフトも価格を考えないと見捨てられちゃうかも知れませんよぉ。うんうん。

★確かに『ジャッキーチェン』は、ゲーム性がしっかりしているよね。価格に関しては、メガドライブのソフトの方が安いけれど　PCエンジンのメーカーの中ではハドソンは安い方ですよ。

みつばち学園

女の子だらけの学園アドベンチャーゲーム



どうも気になる…

僕はこのゲームが単なる女の子を売り物としていないアドベンチャーゲームであることを期待しつつソフトを買い、ゲームをプレイしてみた。

実写の風景を取り込んだせいもあって、話の展開がとってもリアルで良かった。テレビドラマの雰囲気を感じた。ただし会話と会話の間でのアクセスが少々多いので気になった。それに完成度は高いと思うが、女の子を全面的に売り出しすぎているのが気になる。ハドソンの広告でも「僕たちのみつばち」というのが気になり、貴誌でも(失礼)「アイドルオタクにはこたえられない」というのが気になった。ゲームオーディションという画期的な試みがあったので、仕方ないとは思うが…。

ムカついたのは、このソフトを買うとき、店員がもう１人の店員に「アイドル好きな奴だぜ」といっていたことだ。どれを買おうといいじゃねぇか／　店員がそんな態度でいいのか／　と僕は思った。『みつばち学園』を買うことは、アイドル好きなのだろうか？　僕はアドベンチャーが好きだから買ったのに…。

(神奈川県／パープー隊・16歳)

★気持ちは分かりますよ。うん。

もう最高っしょ？

僕はこのゲームが出たとき、「出るべきソフトが出たか」と思いました。　というのは、CD-ROMというメディアを利用できるお陰で「豊富なメモリを生かしたディジタイズのビジュアル」「CDの音楽」「BGMをCDに依存できる為にAD-PCM(サンプリング)を使用できる」という3点から、実在のアイドルなどを使用した、ビジュアルの豊富なアドベンチャーゲームが可能になるのです。しかもハドソンという、資本も豊富な会社が作ったということで、「ミスCD-ROM」なるイベントを開催し、そこから20人の「みつばち」を選出。しかもゲームを実際に買ってくれた人の中から抽選でみつばちたちと東京ディズニーランドでデートをさせてくれるというオマケ付き／　もう、ハドソン様々ですよぉ(ちなみに僕もそのデートに参加したメンバーです)。

肝心のゲーム内容についてですが、ゲームスタート直後から驚かされるのは主題歌「対向車両のデイト」という爽やかな名曲に乗せてみつばちたちのいろんな姿が次々と出てくるオープニングデモ。主題歌が終わった後にもみつばち学園の生徒たちを紹介するデモがあり、春組、夏組、秋組、冬組それぞれ5人ずつを紹介してくれるデモがあるのだが、これがまた驚きなのだ。何と全員、違う演出で名前のロゴやグラフィックが表示されるんですよ／　これはそれぞれ20人分の演出を考えるのも大変だし、それぞれにプログラムを作ってくれるだなんて、ハドソンのプログラマの方も実は楽しみながらプログラミングしてたのでは？　しかも5人分見るとすぐにまた、「対向車両のデイト」のデモになってしまうので、冬組まで見るには何と数十分ガマンしていないといけないのだ。でも冬組にもかわいい娘がいるから、ついつい見るために我慢しちゃうんだよねぇ。

ゲームの内容は普通のアドベンチャーゲームなんだけど、登場するキャラクタはみつばち達でしょ？　しかも全員、実在する女の子達だと思うともう…ムフフ♡(これこれ)。夏組の話なんて、全員水着で登場するんですよぉー。やっぱついつい夏組からプレイしてしまうのは仕方のないことでしょう。うんうん(同意を求める)。

あと、ゲーム中でも「先生、どうしよう？」なんて聞かれたときはもぅ、「俺が何とかしなくちゃいけないんだ」みたいな感情移入できるし、名作ですよ、やっぱ。

正直に言うと、僕はこのゲームをするためにCD-ROMを買いました。今でも友達にゲームを借りたりもしましたが、自分で買ったゲームはこれだけです。ディスカウントショップで新品を1980円で買ったものですが、きっと僕は定価で売っていたとしても買ったでしょう。友達には「いっくん、壊れてる」とまでバカにされるし、サウンドトラックを買った日にゃー、「どぅしちゃったの？　今まではまともなゲームマニアだったのに」なんて言われる始末。アイドルフェチだとバカにされるならともかく、変人扱いはちょっとひど過ぎません？　僕を馬鹿にした人達に言いたい。君は『みつばち学園』を本気でプレイしたことがあるのか？　こんなにいいゲームを先入観だけでプレイしない、君達こそ不幸だ。君はまともにゲームを終えた後、エンディングで涙した俺の気持ちが分かるか？　途中にあるクイズで悔しい思いをしたり、そんな数々の思い出がよみがえってくるエンディングで涙できるのか、君は？　是非、俺と同じ感動を味わって欲しい。

P.S.ディズニーランドのデートで楽しい思い出をくれた、夏組の高橋純子ちゃん。連絡下さい。

(東京都／いっくん・22歳)

★高橋純子ちゃんもこの記事を読んで連絡をくれるといいですね。

また、ゲームに対する意見もかなり強烈なので反論もあると思いますが、そんな人は今月からできた反論コーナーへの投稿もお待ちしています。

怒りの 反論コーナー
～俺にも言わせろ～

★２月号の山里将一郎くんの『うる星やつら』の批評についての反論です。ビデオソフトのように眺めるにはいいが、もっときちんとゲームにしてほしかったという手厳しい意見でした。

何様のつもり？

人には、様々な意見があるのだから何を言っても構わないのですが、一言いわせてもらいます。山里さん、あなたはただ単に、アドベンチャーゲームはこうでなければいけないというガチガチの固定観念にしばられているだけじゃないですか。それにゲーム性というのは15並べぐらいと言っていましたが、そういうゲームが多いほうが面白いと思うのですか？　それならばあなたの程度のほうがたかが知れているのではないのですか。要するに僕が言いたいのは、山里さんが100%面白いゲームだと思っているゲームでも、あなたのように批判する人は必ずいるのですから、CD-ROM^{2}のユーザーの程度が知れているなど、自分はゲームの神様にでもなったつもりのような意見は控えて欲しいものです。

(愛知県／合田昌史・22歳)

★４月号のしくしきぴーくんの『バーニングエンジェル』に関する反論です。ゲーム性がだめなら女の子キャラのグラフィックを前面に押し出した続編をCD-ROMで出すべきだといった内容でした。

何を言ってるの？

4月号のしくしきぴー(どういうPNだ？)さん、軽々しく「続編をCD-ROMで」とか言ってますけど、あなたもやはりCD-ROMをイロモノ専門のメディアにしようとしている一員ですね。ちょっとアニメ風のキャラクタが出てくればウケる最近の風潮がいけないのかも知れませんけど、CD-ROMさえ使えばグラフィックが動いて声が出て、あぁ面白かったで終わりなの？　そんなことで満足できるの？　確かにCD-ROMの特長を生かしたゲームという面ではそれはそれでいいと思いますし、アニメ風のグラフィックが好きな人を批判する気もありません。ただ僕は、CD-ROMをそれ「だけ」しかできないメディアと勘違いしていないか？　と問いたいのです。ちょっと考えてみて下さい。

(千葉県／雷牙18歳)

おいらのハード評

ハードウェアに対する意見を自由に発表してねっ

SGとGTに対する意見が爆発だっ

『大魔界村』が世界初、驚異の8Mカードで出る!! ということでSGを買ってしまった。そして初めて見るSGの『大魔界村』の画面を見て、思わず「スゲーぜ」の一言。もうメガドライブなんか比にならないし、業務用に比べても見劣りしないグラフィック。これがSGなのか! 買ってよかったと感動して次の作品を期待してしまった。ところが、だ。次が出ないのだ!! ハドソンさんはSGのことを考えてか、少しずつでも専用カードを出してくれているが、NECアベニューは何を考えているんだ!! 専用カードになるはずだった『ストライダー飛竜』や『ギャラクシーフォースII』なんかは両対応に。ましてや『ギャラクシーフォースII』が4Mだなんて、『アフターバーナーII』が4Mであの程度だったのだから、絶対に業務用に近いものなどできるはずがない。だからせめてSG専用にするべきだ。そしてできればもう少し容量UPをしたほうがいいと思います。

どちらにせよ、SG専用カードを少しずつ増やしていかないとSGがかわいそう…と僕は思う。

(岡山県／SGにカードを・18歳)

★『大魔界村』は確かにいいデキでしたね。ただし、容量とゲームの質は比例しませんよ。

9月15日付けの朝刊に「PCエンジンGT」が発表されていたので、私の所感を述べさせてもらいます。一言で言ってNECには「企業努力」が感じられません。先に発表になった「ゲームギア」が19800円に対して、GTは44800円。液晶がいいという理由だけでこの値段の差は理解できません。

客観的に見て現在、最も恵まれたゲーム環境にあるのがPCエンジンです。ゲームの質、両共にPCエンジンが一番面白いです。しかしセガと比較すると、あまりにも企業努力が足りません。

具体的な例が今回のゲームギアvsGTであり、同じ8MでSG『大魔界村』10800円vsMD『ストライダー飛竜』7000円という事実です。SGといいGTといい、最近のNECは何考えているのか分かりません(「パワーコンソール」なんか店に置いてあるのを見たこともない!!)。しょせんパソコン主力のNECではテレホビーは二の次なんでしょうか?

(愛知県／ICZ・21歳)

★確かにGTはゲームギアと比べると倍以上の価格ですが、画面の美しさは特筆すべきものがあります。ゲームギアと並べてみると、やはり値段相応のものはあるなぁなんて。でも値段がねぇ…。

CD-ROM²はこうなる

ここにきてNECホームエレクトロニクスの動きが活発になってきている。まだ詳しい内容は明かされていないが、CD-ROM²の新バージョンのことであることは、もうみんな承知のことと思う。そこで、編集部ではみんなの知りたいことを、予測という形で紹介してみたい。

まずはバージョンアップの内容だが、ユーザーの一番の不満だったアクセス時間の短縮を図っている。つまり、ハード的にいうとRAM(データを読み込んで保管しておくバッファRAMで、倉庫のようなもの)容量を増やすことだ。倉庫が大きくなればなるほど一度にたくさんのデータという品物を納められ、大量の品物を運搬する回数が減るというリクツになる。つまり、もうおわかりだろうがアクセス回数を減らすことができるわけだ。ちょっとアニメーションしたと思ったらまた画面が止まってしまったとか、アニメーションが短すぎてつまらないーといった不満が解消されるかもね。また、倉庫の役割以外に、操作室のような役割にもなれるから、複雑なシミュレーションなどにも効果を発揮するはずだ。

ところで、いままでのCD-ROM²ユーザーはどうしてくれるの?という声が必ず挙がるだろう。増設できるRAMを安く販売してくれるなんてことは考えづらい。ここは視点を変えて、システムカードに注目してみたい。同じRAM容量をシステムカードに載せてしまうということだ。実際、『ポピュラス』のHuカードは4MROMと32KRAMを積んでいるという実績(?)もあるわけで、構造上の問題は解決されているといえる。この「ROM-RAM」システムカードであれば、従来のCD-ROM²ユーザーも、機能的に同じ効用を得られることになる。なかなか真実味のある予測だと思うでしょ?

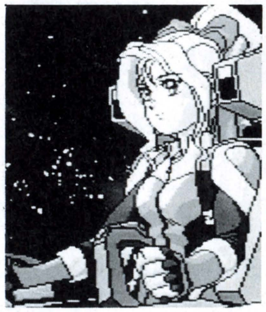
正体がはっきりするのには、NECホームエレさんの口がかたくて来月号以降の話となるが、ひとまず編集部の諜報員の情報を提供しよう。ガセネタ(ウソのこと)だったらゴメンナサイ。

①まず発表については、5月下旬の吉日。これは6月上旬に千葉県・幕張メッセで開催される「おもちゃショー」での出品が予想され、告知はその直前と思われるからだ。ということは、本誌7月号に掲載されることになるはず。

②では、発売はいつになるかというと、ズバリ11月だ。これは販売戦略上、12月のクリスマス商戦のタイミングに合わせてという理由。GTのように12月に延びる可能性もなきにしもあらず。

③価格は、はっきり言って予測は難しい。が、現行よりも若干安くなる可能性もある。新CD-ROM²は4万4800円(別)と見た。そして、新システムカードは1万2000円(別)。その根拠は今のところ"希望"だけ。

④発売同時ソフトについては、たぶん、いや、あの『天外魔境II卍MARU』に違いない…。



新システムだと高速で絵が出せる?

3月号読者アンケート当選者発表(敬称略)

パラソルスター

宮城／榎本安喜夫・16歳
栃木／篠崎 義伸・17歳
／磯ケ谷 順・17歳
群馬／井田 彰弘・13歳
埼玉／十文字俊彰・13歳
／岡 博之・14歳
／荒牧 真一・17歳
東京／細野 龍巳・14歳
神奈川／瀬戸 志織・12歳
／角津 正則・17歳
新潟／田中賢太郎・13歳
岐阜／早川 亨映・15歳
愛知／服部 旭・7歳
／伴野 公彦・13歳
三重／日紫喜直人・17歳
兵庫／橋本 昌俊・22歳
／山本 悟史・15歳
福岡／曽我 達也・19歳
熊本／野田 新一・16歳
沖縄／田仲 康久・16歳

パズルボーイ

栃木／栗原 義弘・18歳
埼玉／熊谷 洋介・14歳
千葉／宮内 正樹・7歳
／神戸 一男・18歳
東京／松岡 洋介・20歳
／榎戸 裕司・14歳
／伊藤 貴久・18歳
富山／島田しのぶ・27歳
石川／黒田 圭太・12歳
福井／野村 和博・13歳
／加藤 剛規・18歳
岐阜／日置 卓馬・13歳
三重／山下 竜治・16歳
／長谷川 悠・14歳
京都／秋山 敏一・15歳
大阪／藤原 哲也・17歳
島根／錦織 鉄兵・13歳
香川／矢代 啓介・18歳
／太田 雅彦・13歳
長崎／松田 雄二・20歳

ヘルファイアー

宮城／高橋 秀一・18歳
茨城／釈山 浩・19歳
埼玉／三木貴代志・21歳
／早瀬 清・21歳
千葉／加藤 照久・16歳
／椎原 聡美・19歳
東京／中野 勝文・19歳
神奈川／千葉 真裕・17歳
／林 進一郎・18歳
岐阜／野口 賢治・14歳
大阪／樹山 茂雄・16歳
／井上 達夫・22歳
兵庫／田中 哲・16歳
／森口 校年・16歳
岡山／徳田 昌二・14歳
／楠 真一郎・16歳
広島／上西 慶和・20歳
／尾野 博一・23歳
山口／安永 勝宏・26歳
徳島／真貝 裕明・20歳

DEAD MOON

宮城／三ツ元政紀・29歳
栃木／高塩 義則・22歳
神奈川／内田 知紀・16歳
長野／牛山 正志・12歳
福井／加畑 安生・14歳
静岡／畑内 哲也・17歳
愛知／永山 裕記・14歳
三重／岸本 健・18歳
／横井 昭人・18歳
滋賀／社納 正典・10歳
京都／浜口 英彦・14歳
大阪／落合 正幸・19歳
／福 美雄・12歳
兵庫／田中 啓介・13歳
奈良／小原 宏・16歳
島根／中島 一樹・13歳
／井山 和昌・12歳
高知／塩崎 敦司・20歳
長崎／松尾 高宗・17歳
大分／林 工二・25歳

魔昌伝紀 ラ・ヴァルー

岩手／高橋 敬一・27歳
宮城／後藤 柳史・17歳
山形／森谷 伸宏・13歳
福島／宮原 真紀・14歳
栃木／金子 健一・22歳
埼玉／鈴木 彰・16歳
千葉／荒井 照秋・15歳
東京／渡辺恵美子・19歳
／仲沢 剛・12歳
神奈川／今井 健治・18歳
富山／林 大介・16歳
岐阜／間野 恵美・21歳
静岡／澤柳 光広・15歳
愛知／鵜川 秀輝・13歳
京都／稲場 勝・16歳
大阪／坂本 一也・18歳
岡山／藤田 眞人・17歳
広島／岡田 泰司・14歳
香川／岩田 利臣・20歳
高知／仲野 誠・14歳

ゼロヨンチャンプ

秋田／船木 孝規・13歳
茨城／渡辺 政彦・14歳
栃木／長 和宏・22歳
群馬／金子 憲章・13歳
埼玉／福島 栄紀・18歳
千葉／飯野 裕貴・14歳
／星合 信幸・20歳
神奈川／吉村 昇一・13歳
山梨／山口 裕次・14歳
新潟／長尾 廣記・12歳
静岡／尾崎 浩一・14歳
滋賀／永嶋 康裕・22歳
京都／山口 臨・17歳
大阪／岡村 良明・15歳
／谷村 重雄・14歳
／竹下 徹・12歳
兵庫／西 洋平・13歳
／森口 仁志・28歳
岡山／井上 隆・12歳
香川／岡 陽樹・16歳

みんなのイラスト

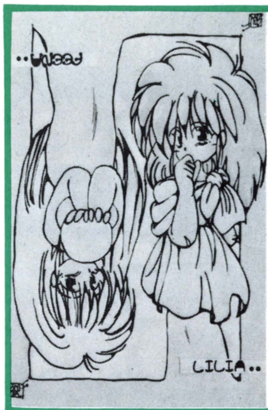
カラーで描いてもいいけど、白黒になっちゃいますよ



今月の一等賞

東京都／宮城霧夢 20歳の作品

アドルからとも作者の宮城霧夢さんからとも受けとれるメッセージ入りのイラストだよ。これが一等!



栃木県／秋海べるの・15歳の作品。トランプの絵札っぽい構図でしょ



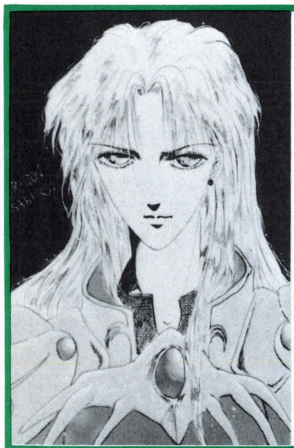
大阪府／Kulu・?歳の作品。ビデオではとーっても大胆♡な妖子ちゅわん



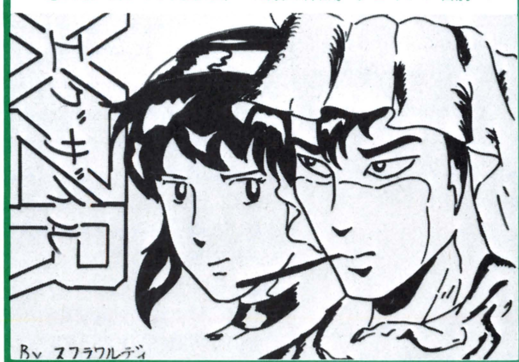
北海道／夢幻麗人・15歳の作品。最近メキメキ人気のサドラー



千葉県／謎のオヤジ・?歳の作品。太助に角が生えてるみたいだけども…



福岡県／ルシフェル・?歳の作品。ナムコの新作『ドラゴンセイバー』のイラスト。美麗!



神奈川県／岡本慶太郎・16歳の作品。すごくいい名前



群馬県／島津製作・15歳の作品。「いさお」ではなく「くんふー」と読もう



神奈川県／シリウス・17歳の作品。これも最近人気のリムちゃんですネ



栃木県／アメジスト・シヴァの作品。やっぱ『ニンジャ』はBGMが急に大きくなるのがいいよネ



広島県／高野洋介・?歳の作品。まだまだ健在、アドル少年。しかも影つき



愛媛県／猛猛君・15歳の作品。『イース』だからってリリアだけじゃない!



神奈川県／BANDY＆Y氏・?歳の作品。希望がかなってよかったネ

今月の総評

今月というより、最近とみにハガキの量が減っています。ゲーム評で、移植作品のあそこはゲーセンではあーだった、とか動きがカクカクしているなどの無理難題な酷評はきていますが、素直な感想や、なにげないお便り、イラストなどカルーク送ってください。

自慢の攻略法

自分で発見、開発した攻略法を世の中に広めてみよう

オルディネス

スーパーグラフィックス専用シューティングゲーム『オルディネス』の最終ボス攻略法。

まず、オプションを付けてボスの前まで行く。

上下から爪のようなものが出ている場所を抜けたら、画面の天井から1キャラクタ分ほど開けたところに行く。そして、スクロールが止まるまでに、十字キーの上を〝チョンチョン〟と押して、ボス本体と、ボスを護衛している胎児のようなものを支えている、上下の部分の上部とボスの間にうまく入りこむ。

そして、その場所で動かずにオプションを回すと胎児のようなバリアを支えている部分を破壊することができる。

そして、レーザーを2つ同時に敵が放ったあとに、ボス本体中央の玉が半分突き出たような部分の上のくぼみに入り込む。この玉の部分は、今はまだ当たり判定がない。そして、スーっと下にそのまま降りてくる。

そこで、またボス本体からレーザーが同時に放たれるのを待って〝チョン〟と十字キーの左側を1回だけ押して（非常に細かい動きが必要になる。）

そのまま下にズーッと降りて、ボス本体下側のくぼみに入り込む。ここは多少なら食い込んでも自機に当たることはありません。

その場所で再びオプションを回転させると、胎児のようなバリアを支えている下部を破壊することができる。（つまり、上部を壊したときと同じことを下でやる。）

そして、下部を破壊すると上から玉が落ちてくる。しかし、この玉はオプションをそのまま回していると倒せる。そしてまた、ボス本体からレーザーが同時に放ったあとは、ボス本体から突き出ている玉のつけ根の部分（上下とも）には、当たり判定がない（玉の部分にはある）ので、自機を体半分ほど思い切って食い込ませ、オプションを回転させれば終わりです。

（大阪府／下倉剛史・?歳）

STAGE2 BOSS「フェイトフル」の倒し方。まずオプションをいくつでもいいからつける。

そして、BOSSまでいったら、頭部の右上のレーザーの根元のレーザーの当たらない場所で、オプションを回す。これでオプションが勝手に倒してくれる。

オプションがないときは、同位置でレーザーをよけ、次のレーザーを撃ってくるまでの2〜3秒間に後ろに下がりダメージを与える。

このときはバウンドレーザーのレベル4か5にしておこう。

そうすれば楽勝。

（東京都／芹沢尚樹・13歳）

新企画企画中

いわゆる新企画を考えようというコーナー

今月までの我がＰＣエンジンＦＡＮのＲＥＡＤＥＲ'Ｓ ＬＡＮＤには「おいらのゲーム評」以外には、あまり読者が参加できるコーナーがなかった。いや、ないに等しい！ それじゃあパワーアップを図ろうということで、いくつか企画を考えてみた。１つでも使えればいいかな。

○がんばれＳＷＳ！

ここでいうＳＷＳとは「新橋ウォリアーズすっとこどっこい」の略。プロレス団体ではないのだ。副題は猛虎10番勝負。ＰＣエンジン参入メーカーにゲームでの対決を挑み、勝てば戦利品として、何かをもらってくる。当然、読者プレゼントになる。負けた場合は、宣伝なりフリースペースとなる。

○麻美むめモモンガ井上麻美

（まみむめモモンガと読む。）

将来のアイドル候補、ミスＣＤ－ＲＯＭ²の井上麻美ちゃんに女の子の感性で好きなことを書いてもらえたらい〜なぁーと思って、ここに挙げてみた。タイトルは最低。

○辻ゲーマーがゆく！

編集部きってのスゴ腕ゲーマーが、外でもＰＣエンジンのゲームができる秘密兵器「ＰＣエンジンＧＴ」を持って辻斬りならぬ、辻ゲーマーとして、町ゆく人に対戦なりハイスコアを競う。

○うずもれた迷作？

例えば『ＬＥＧＩＯＮ』を、フルパワーアップさせることは可能なのか？ 編集部でも２段階以上のパワーアップをした人間はいないほどの、超がつくほどの絶対難度。開発メーカーの人に直接プレイしてもらい、どこまで進めるのか？ というより何秒で死ぬかだと思う。感想を聞く、というのはどうかな。他にも色々考えてはいるが、読者の反応次第かな？ とにかくお便り募集中なわけ。

ウワサのハードウェア

今月のウワサのハードウェアは、夏から本格的に家庭用として販売を開始するスーパーハード「NEO・GEO」を紹介しよう。今、NEO・GEOで一番、熱くなれるゲームといえば『戦国伝承』の右にでるものはない！ といっても過言ではない。敵の刀を真剣白刃どりして「バッキャーン」と弾いて折るという豪快さ。しかし、敵もすかさず体術で攻撃してくるところでは「ちいっ、裏柳生かよ」とか思わずうなってしまう。そして、キャラチェンジで忍者や犬になるなどの演出がいい。とびこみで新作『あしたのジョー伝説』が入ってきた。原作通りに進むアクションだそうだ。主題歌がバックに流れたり、パラシュート部隊も出るといいのにネ。

手紙を募集してまっせ

編集部では読者の方々の意見を募集しています。

●ゲームに対するお褒めの言葉、不満いっぱいの罵詈雑言などメーカーの目を気にせず、ガンガン述べてくれた意見を紹介していく「おいらのゲーム評」。

●自分の自慢できる攻略法を、どうだぁまいったか！ という感じで紹介する自画自賛のコーナーの「自慢の攻略法」。目立ちたがり屋の人にはうってつけ。

●ハイスコア、好きなキャラ・嫌いなキャラ、ノリのいいゲームミュージックなど、なんでもベスト10にしてしまう「ザ・なんでもベスト10」。

●そのほか、自分が考えた身勝手なオリジナル企画など、新しい企画を何でも募集しています。

●もちろんイラストや4コマまんがも募集します。

それぞれのテーマの係まで住所、氏名、年齢、学年（職業）を明記して右の宛先まで送ってください。

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM PCEngine
FAN 編集部
○○○○係

PC ENGINE

最新データBANK

WEEKLY BEST 10

2月に発売したソフトは『パラソルスター』、『マスターオブモンスターズ』、『クイズアベニュー』、『パズルボーイ』、『オルディネス』、『DEAD MOON 月世界の悪夢』の計6本。注目すべきソフトは、PCエンジン初のクイズゲーム『クイズアベニュー』とパソコンから移植されたシミュレーションゲーム『マスターオブモンスターズ』の2本だろう。その他のソフトも発売後、上々の売り上げを見せている。

1月28日〜2月23日発売の新作

- 2/15㈮パラソルスター
- 2/15㈮マスターオブ モンスターズ
- 2/15㈮クイズアベニュー
- 2/22㈮パズルボーイ
- 2/22㈮オルディネス
- 2/22㈮DEAD MOON 月世界の悪夢

1/28〜2/3

前週	順位	タイトル	データ	コメント
前週1	1	ジャッキーチェン	ハドソン/'91年1月18日発売/アクション/6500円	カンフーアクションが売りのゲーム。2週連続で1位をキープ
前週6	2	S.C.I	タイトー/'91年1月25日発売/ドライブシューティング/7200円	先週の6位からイッキに2位へジャンプアップ！
前週2	3	イースⅠ・Ⅱ	CD・ハドソン/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円	1ランクのダウン。少し息切れぎみかな
前週3	4	カダッシュ	タイトー/'91年1月18日発売/アクションRPG/6600円	
前週4	5	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン/'90年12月22日発売/RPG/7200円	
前週9	6	ボンバーマン	ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円	
前週7	7	桃太郎活劇	ハドソン/'90年9月21日発売/アクション6500円	
前週13	8	らんま$\frac{1}{2}$	CD・NCS/'90年12月7日発売/アクション/6800円	
前週15	9	アウトラン	NECアベニュー/'90年12月21日発売/レース/7200円	
前週14	10	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン/'90年4月20日発売/サッカー/5500円	

2/4〜2/10

前週	順位	タイトル	データ	コメント
前週1	1	ジャッキーチェン	ハドソン/'91年1月18日発売/アクション/6500円	ジャッキーの人気は衰えることを知らないようだ。4週連続1位なるか
前週10	2	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン/'90年4月20日発売/サッカー/5500円	今週の1位から10位の中で唯一のスポーツゲーム
前週5	3	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン/'90年12月22日発売/RPG/7200円	再び少しずつ売り上げを伸ばしてきている
前週4	4	カダッシュ	タイトー/'91年1月18日発売/アクションRPG/6600円	
前週6	5	ボンバーマン	ハドソン/'90年9月15日発売/アクション/5300円	
前週2	6	S.C.I.	タイトー/'91年1月25日発売/ドライブシューティング/7200円	
前週3	7	イースⅠ・Ⅱ	CD・ハドソン/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円	
前週16	8	ヴァリスⅢ	CD・日本テレネット/'90年9月71日発売/アクション/6790円	
前週7	9	桃太郎活劇	ハドソン/'90年9月21日発売/アクション/6500円	
前週8	10	らんま$\frac{1}{2}$	CD・NCS/'90年12月7日発売/アクション/6800円	

1/28〜2/23までの地区別ベスト5



今月の選抜地区大会 東京VS三重VS兵庫VS広島

この「今月の選抜地区大会」、残念ながら今回をもって終了することになった。思い起こせば、ここに掲載されるソフトは、何ヵ月も変動がなく見ていてあまり楽しくはなかった…。

しかし！ このコーナーは全国のユーザーから情報を得たお店の、売り上げ状況を収集したものなので、ちゃんと売れていて、しかも本当に楽しいソフトしか掲載されていなかったのだ。次号はここで何をするかまだ未定。お楽しみに。

ピーシーエンジンヒットチャート

HIT CHART

2/11～2/17

前週	順位	タイトル
新登場	1	**マスターオブモンスターズ** CD・マイクロキャビン/'91年2月15日発売/シミュレーション/6500円 通称ファンタジー版『大戦略』。発売と同時に売り切れ店続出
新登場	2	**クイズアベニュー** CD・NECアベニュー/'91年2月15日発売/クイズ/5800円 PCエンジンにいよいよクイズのジャンルが登場
新登場	3	**パラソルスター** タイトー/'91年2月15日発売/アクション/6600円 かわいいキャラクタが多数登場するアクションゲーム
前週3	4	**桃太郎伝説II** ハドソン/'90年12月22日発売/RPG/7200円
前週1	5	**ジャッキーチェン** ハドソン/'91年1月18日発売/アクション/6500円
前週5	6	**ボンバーマン** ハドソン/'90年9月15日発売/アクション/5300円
前週6	7	**S.C.I.** タイトー/'91年1月25日発売/ドライブシューティング/7200円
前週9	8	**桃太郎活劇** ハドソン/'90年9月21日発売/アクション/6500円
前週19	9	**アウトラン** NECアベニュー/'90年12月21日発売/レース/7200円
前週2	10	**フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90** ヒューマン/'90年4月20日発売/サッカー/6500円

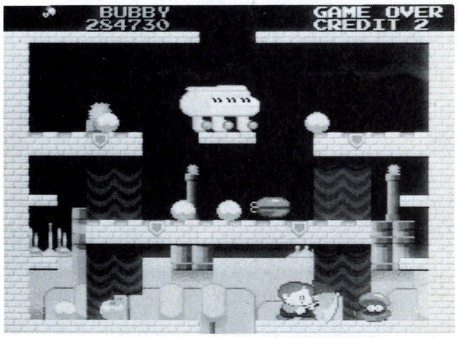
2/18～2/24

前週	順位	タイトル
前週3	1	**パラソルスター** タイトー/'91年2月15日発売/アクション/6600円 1位に輝いた『パラソルスター』は傘を武器に敵を倒すちょっと変わったゲーム
前週1	2	**マスターオブモンスターズ** CD・マイクロキャビン/'91年2月15日発売/シミュレーション/6500円 意外と早く2位へ転落してしまったが今後に期待
前週4	3	**桃太郎伝説II** ハドソン/'90年12月22日発売/RPG/7200円 またまた1ランクアップでベスト3に再浮上
新登場	4	**DEAD MOON 月世界の悪夢** T.S.S/'91年2月22日発売/シューティング/7400円
前週5	5	**ジャッキーチェン** ハドソン/'91年1月18日発売/アクション/6500円
前週6	6	**ボンバーマン** ハドソン/'90年9月15日発売/アクション/5300円
前週7	7	**S.C.I.** タイトー/'91年1月25日発売/ドライブシューティング/7200円
前週18	8	**ヴァリスIII** CD・日本テレネット/'90年9月7日発売/アクション/6500円
前週10	9	**フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90** ヒューマン/'90年4月20日発売/サッカー/6500円
前週16	10	**イースI・II** CD・ハドソン/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円

Hit Chart Voice

今月はイキの良いソフトが多数発売された。中でも2月15日に発売された『マスターオブモンスターズ』、『パラソルスター』、『クイズアベニュー』の3本は、2月11日から2月17日の売り上げランキングで1位から3位までを独占してしまう勢い。『マスターオブモンスターズ』に関しては、最近のPCエンジンソフトの売り上げとは思えない反響を呼んだ。しかしその勢いも、週が明けるとやや低迷。変わって出たのが『パラソルスター』である。発売当初から高い人気で、週が明けても人気は衰えなかった。『クイズアベニュー』もPCエンジン初のジャンルのせいもあって、よく売れた。この売れ行きを見る限り、今後もクイズゲームは開発されて行くだろう。この他、2月22日に発売された『DEAD MOON 月世界の悪夢』が新登場でいきなり4位に入ってきた。

このように、やや順位が荒れぎみであった今月のヒットチャート。来月もまた期待の新作が、ゾクゾク登場の予定。1位の栄冠はどのソフトに。



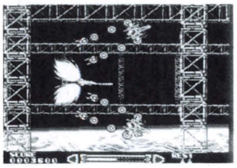
⬆おとぎの国のような世界でプレイするよ

順位	東京	三重	兵庫	広島
1	ジャッキーチェン	マスターオブモンスターズ	マスターオブモンスターズ	パラソルスター
2	マスターオブモンスターズ	ジャッキーチェン	パラソルスター	ジャッキーチェン
3	パラソルスター	桃太郎伝説	ジャッキーチェン	マスターオブモンスターズ
4	桃太郎伝説	クイズアベニュー	S.C.I.	クイズアベニュー
5	クイズアベニュー	パラソルスター	桃太郎伝説	ボンバーマン

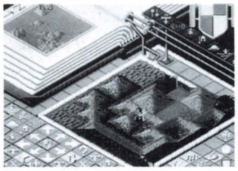
※表は全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で独自に集計したものです。価格は消費税を含みません。

前人気BEST20

4月は人気の高かったソフト、『イースIII　ワンダラーズフロムイース』や『コズミック・ファンタジー２　冒険少年バン』などが次々と発売される。上記２本のソフトは今月号の付録を見ながらがんばってプレイしてね。今月の注目すべきソフトは、圏外から４位に突如現れた『F－1 CIRCUS '91 POLE TO WIN』かな。



ランク外だが上昇が予想される『ライザンバーII』



スーパーファミコンでも人気の高い『ポピュラス』

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%	開発状況	コメント
2	1	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン	日本テレネット	22.4	100%	悲願の前人気第１位を達成！　だが発売日の関係で今回が最後のランキングだ
4	2	天外魔境II卍MARU	ハドソン	19.8	20%	今までマップ画面が１枚しか公開されていないにもかかわらず、この人気を維持
12	3	ロードス島戦記	ハドソン	14.4	20%	パソコン版の人気に引っ張られているようだ。PCエンジン版はまだまだ不透明
—	4	F－1 CIRCUS '91	日本物産	6.8	40%	前号でタイトルを発表したら、早くも第４位初登場。前作の人気がうかがえるね
5	5	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵	NCS	5.8	100%	まさにキャラものゲームの強さをみせつけたソフト。発売後の評価が気になる
10	6	天地を喰らう	NECアベニュー	5.4	20%	NECアベニューの発売当分先ソフトのひとつ。画面写真もまだ公開していない
—	7	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	5.2	20%	海外のゲームの移植ものとしては、あの「ポピュラス」の人気さえもしのいだ
7	8	ポピュラス	ハドソン	4.8	100%	発売直前にもかかわらず、人気は下降の一途をたどる。時期が外れたせいかな？
—	9	パチ夫くん　幻の伝説	ココナッツジャパン	4.6	100%	パチンコという特殊な題材で、この人気は立派なもの。価格が高いのが気になる
—	10	ソーサリアン	ビクター音産	4.4	40%	元が同じ日本ファルコムの作品でも「イースIII」の人気には遠く及ばないようだ
—	10	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	NCS	4.4	40%	キャラの人気は高いが、実際のゲームが発売されるのは来年になってしまいそう
—	12	ああっ女神さま	NCS	4.0	20%	原作はオタクコミックの代表作。ゲームの方の人気にもその影響で出ているかな
—	13	パワーリーグIV	ハドソン	3.8	20%	PCエンジン界の定番野球ゲーム。ライバル「ワースタ'91」より人気は低めだ
16	13	クイズまるごとTHEワールド	アトラス	3.8	100%	爆発的な人気ではないものの、クイズゲームにはある一定のニーズがあるようだ
18	15	エルディス	NCS	3.6	100%	ゲームの出来はなかなかで編集部の評判もよい。それが人気につながっていない
—	16	コブラII　伝説の男	ハドソン	3.4	60%	現在は細かいバランス調整を残すのみになった。効果音の入れ換えも若干ある
13	16	PC原人II	ハドソン	3.4	20%	開発は順調に進行中！　次号ぐらいから詳しい内容もお伝えしていけるだろう
—	16	魔笛伝説アストラリウス	アイ・ジー・エス	3.4	40%	RPGとしてはさほど人気は盛り上がっていない。開発も若干遅れぎみのようだ
—	16	BURAI 八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	2.8	40%	発売日の見通しはまったくたっていない。グラフィック関係を現在作成中とのこと
—	20	ヘルファイヤーS	NECアベニュー	2.6	100%	かろうじてチャートにランクインした感じ。最後まで人気は盛り上がらなかった

移植希望BEST20

今月も相変わらず業務用からの移植希望が強い。しかし、ジリジリと歩みを寄せているのが、パソコンゲームである。これは、ハードの性能が違い過ぎている業務用からのムリな移植より、パソコンからのグレードアップした移植をPCエンジンユーザーが望んでいるからのようだ。シミュレーションも人気が高いしね。

今回	ゲーム名	%	今回	ゲーム名	%
1	エメラルド・ドラゴン (パ)	11.3	10	ドラゴンスレイヤーVI 英雄伝説 (パ)	3.6
2	ドラゴンクエストIV (フ)	11.0	10	パロディウスだ！ (業)(パ)(ゲ)	3.6
2	ファイナルファイト (業)(ス)	11.0	13	マジックソード (業)	2.6
4	ファイナルファンタジーIII (フ)	7.3	14	グラディウスIII (業)(ス)	2.3
5	ドラゴンセイバー (業)	5.6	15	ウィザードリィ (フ)(パ)(ゲ)	2.0
6	サイレントメビウス (パ)	5.3	16	大工の源さん (業)	1.6
7	ダライアスII (業)(メ)	4.3	16	シムシティ (パ)	1.6
8	ドラゴンボールZ (フ)	4.0	18	スーパーモナコGP (業)(メ)(G)	1.3
8	信長の野望 (パ)(フ)(ゲ)	4.0	18	R－TYPE II (業)	1.3
10	サークII (パ)	3.6	18	銀河英雄伝説 (パ)(フ)	1.3

※表は本誌３月号のアンケートから無作為に集計した結果です。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(メ)はメガドライブ、(フ)はファミコン、(ゲ)はゲームボーイ、(G)はゲームギア、(ス)はスーパーファミコンを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は２月24日までに発売の229本のゲームの順位を示します。

新作読者評価

2月の発売ソフトは全部で6本。その中には久しぶりのスーパーグラフィックス専用ソフト『オルディネス』がある。さすがにスーパーグラフィックス専用ソフトとあって、評価のほうはまずまずといったところ。しかし一部では難しすぎるといった声もあるが…。また、PCエンジンのほうは前人気の高かった『パラソルスター』や『マスターオブモンスターズ』などが高い評価を受けている。

2月15日発売 パラソルスター

総合	21.644	キャラクタ	4.317
☆PCエンジンユーザーなら買って損はしない(北海道/伊藤卓弥)☆音楽がGood!!(長崎/松本信人)		音 楽	3.403
		買い得	3.480
		操作性	3.557
		熱中度	3.519
		オリジナリティ	3.365

2月15日発売 マスターオブモンスターズ

総合	21.227	キャラクタ	3.871
☆マップが見にくい(山形/黒坂新)☆マスターオブモンスターズの戦闘はカッコイイ(大阪/吉田健一)		音 楽	3.574
		買い得	3.376
		操作性	3.227
		熱中度	3.643
		オリジナリティ	3.534

2月15日発売 クイズアベニュー

総合	20.644	キャラクタ	3.523
☆クイズがとても難かしすぎる(埼玉/岸孝一)☆ビジュアルがなさけない(三重/小塚良哲)		音 楽	3.046
		買い得	3.476
		操作性	3.336
		熱中度	3.411
		オリジナリティ	3.850

2月22日発売 パズルボーイ

総合	18.030	キャラクタ	3.393
☆2人用は意外と燃える!(神奈川/目黒浩司)☆内容が単純でつまらなかった(広島/長谷川守)		音 楽	3.060
		買い得	2.878
		操作性	3.181
		熱中度	2.909
		オリジナリティ	2.600

2月22日発売 オルディネス

総合	19.566	キャラクタ	3.333
☆ハデだけどふつうのシューティングだ(福岡県/黒石尊)☆けっこうおもしろい(奈良/熊凝崇)		音 楽	3.466
		買い得	2.933
		操作性	3.366
		熱中度	3.466
		オリジナリティ	3.000

2月22日発売 DEAD MOON 月世界の悪夢

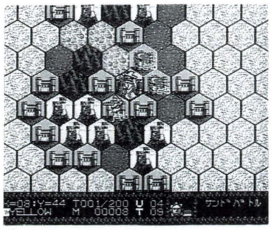
総合	19.275	キャラクタ	3.05
☆点数をつけると75点ですね!(東京/浅田弘一)☆最後のボスが強かった(愛知/坪井和弘)		音 楽	3.35
		買い得	3.15
		操作性	3.15
		熱中度	3.45
		オリジナリティ	3.125

CD-ROM² BEST20

最近、ソフトの主流が移ろうとしているCD-ROMのソフトのベスト20にスポットを当ててみよう。

やはり一番人気は、音楽や熱中度などのすべてに置いて高い評価を受けている『イースI・II』。発売からすでに1年がたっているのにこの評価は注目だろう。このほか、2番人気の『うる星やつらSTAY WITH YOU』やそれに続く『天外魔境』など上位を占めるソフトは、発売前から人気が高かったり話題性に富んでいたソフトばかりだ。その中で唯一意表を突かれたソフトは『ULTRABOX3号』。これは『1号』、『2号』と出るたびにどんどん順位が上がっている。

(右表内の円カコミ数字は、全ソフト中の順位を示します。)



今月の新作『マスターオブモンスターズ』は13位

読者の採点によるゲーム成績表

順位	ゲーム名	キャラクタ	音 楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総 合
1	イースI・II	4.526⑥	4.629①	4.185②	4.312②	4.551②	4.048⑭	26.251①
2	うる星やつらSTAY WITH YOU	4.748①	4.350⑧	4.187④	4.140⑦	4.345⑦	4.005⑯	25.775③
3	天外魔境	4.497⑫	4.471④	3.933⑬	4.177④	4.488④	4.106⑧	25.672④
4	ラストハルマゲドン	4.350⑲	4.350⑧	3.858⑲	3.962⑮	4.335⑧	4.402①	25.257⑦
5	コブラ～黒竜王の伝説	4.526⑥	4.467⑤	3.801㉙	3.888㉓	4.146⑯	4.070⑫	24.898⑧
6	スーパーダライアス	4.151㊹	4.536③	4.039⑨	4.000⑫	4.102㉔	3.712(52)	24.540⑪
7	ファイティング・ストリート	4.376⑱	4.586②	3.949⑪	3.347(134)	4.311⑨	3.833㉟	24.402⑫
8	モンスターレア	4.505⑪	4.368⑦	3.947⑫	3.994⑬	3.936(51)	3.552(80)	24.302⑬
9	ヴァリスIII	4.565④	4.214⑭	3.840㉒	3.659(63)	4.060㉟	3.681(60)	24.019⑲
10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	4.265㉙	3.805㊻	3.955⑩	3.858㉝	4.070㉜	3.814㊵	23.767㉓
11	鏡の国のレジェンド	4.310㉗	4.234⑬	3.378(96)	3.795㊹	3.719(81)	3.712(52)	23.148㉞
12	アヴェンジャー	3.837(86)	3.883㉟	3.558(58)	3.744㊿	3.906(54)	3.767㊹	22.695㊸
13	URTRABOX3号	4.022(62)	3.704(56)	3.840㉒	3.386(124)	3.545(118)	3.818㊴	22.315(58)
14	NO・RI・KO	4.160㊸	4.142⑰	3.250(124)	3.714(56)	2.857(217)	4.178④	22.301(60)
15	J.B.ハロルド殺人倶楽部	3.747(102)	3.828㊸	3.545(61)	3.606(76)	3.535(120)	3.474(98)	21.735(78)
16	雀偵物語	4.108(53)	3.544(84)	3.336(106)	3.504(101)	3.643(95)	3.415(112)	21.550(86)
17	らんま½	4.195㊱	3.776㊾	3.441(76)	3.201(173)	3.519(122)	3.363(127)	21.495(87)
18	レッドアラート	3.716(109)	3.828㊸	3.350(103)	3.455(109)	3.597(103)	3.328(137)	21.274(92)
19	マスターオブモンスターズ	3.871(81)	3.574(106)	3.376(97)	3.227(166)	3.643(95)	3.534(83)	21.227(98)
20	獣王記	3.800(95)	3.920㉝	3.490(71)	3.180(178)	3.480(131)	3.350(131)	21.220(99)

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！ 読

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①〜⑥)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめきりは4月30日(必着のこと)、発表は6月29日発売8月号です。

アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選びおもしろかった順に書いてください。

❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。

❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。

⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか？
①ある　②ない　③知らない

⓬コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない

⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくはない。
④すでに持っている。

⓮現在発売中のPCエンジンGTについて、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくない。
④すでに持っている。

⓯好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他

⓰今月の「特別付録①Attack Land　コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン　バンとリムの攻略ガイド」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立たなかった。
③必要がなかった。
④特に何も思わない。

⓱今号の「特別付録②Attack Land　三国志　英傑天下に臨む　攻略リフィルデータ」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③役に立たなかった。
④必要がなかった。

No.	表1　今号の記事
1	ハドソン
2	ビクター音楽産業
3	日本コンピュータシステム
4	ナグザット
5	NECアベニュー
6	日本テレネット
7	データウエスト
8	日本物産
9	ユニポスト
10	マイクロキャビン
11	OTHER MAKERS
12	インフォスクラム
13	読者の声ユーザーサイド
14	PC ENGINE HIT CHART
15	UL-TECH Wonder Land
16	Q&A Engine
17	最新ゲーム POINT ATTACK
18	Monthly Buyer's Guide
19	新作発売カレンダー
20	〈特別付録①〉コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン　バンとリムの攻略ガイド
21	〈特別付録②〉三国志　英傑天下に臨む 攻略リフィルデータ

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	増刊ファミコン通信
6	HIPPON SUPER
7	㊙ファミコン
8	THEスーパーファミコン
9	テクノポリス
10	LOGIN
11	メガドライブFAN
12	Beep／メガドライブ
13	コンプティーク
14	POPCOM
15	MSX・FAN
16	MSXマガジン
17	ゲーメスト
18	コロコロコミック
19	コミックボンボン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	週刊少年チャンピオン
24	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PC Engine
	PC Engineシャトル
	PC Engineコアグラフィックス
4	PC Engineスーパーグラフィックス
5	PC Engine CD-ROM²
6	PC EngineGT
7	MSX
	MSX2
	MSX2+
	MSXturboR
8	セガマスターシステム
9	MEGA DRIVE
10	PC-8801、PC-9801シリーズ
11	X68000シリーズ
12	FM TOWNS
13	ゲームボーイ
14	LYNX
15	ゲームギア
16	その他
17	何も持っていない
18	特に買いたくない

No.	
1	ああっ女神さまっ
2	アウトラン
3	アドベンチャーアイランド
4	アフターバーナーII
5	アヴェンジャー
6	アルシャーク
7	イースI・II
8	イースIII　ワンダラーズフロムイース
9	IT CAME FROM THE DESERT
10	1941
11	1943改
12	イメージファイト
13	ヴァリスIII
14	ヴァリスIV(仮称)
15	ULTRABOX 3号
16	ULTRABOX 4号
17	ULTRABOX 5号
18	うる星やつらSTAY WITH YOU
19	エアロブラスターズ
20	エグザイル〜時の狭間へ〜
21	S.C.I.
22	エルディス
23	F-1CIRCUS
24	F-1CIRCUS'91
25	F1トリプルバトル
26	エフェラ　アンド　ジリオラ　ジ　エンブレム　フロム　ダークネス
27	オーバーライド
28	おぼっちゃまくん
29	オルディネス
30	改造町人シュビビンマン2　新たなる敵
31	カダッシュ
32	ガルクライトTDF2
33	ギャラクシーフォースII
34	クイズアベニュー
35	クイズまるごとTHEワールド
36	クラックス
37	ゲイングランド

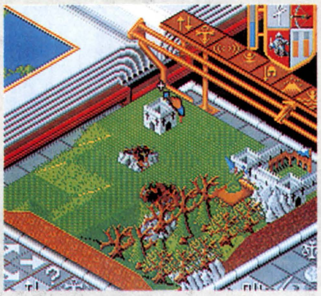
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

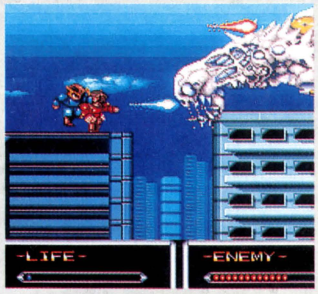
者プレゼント

⑥特に何も思わない。
⑱ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

- キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
- 音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
- お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
- 操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
- 熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック
- オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

今号のプレゼント　各20名様

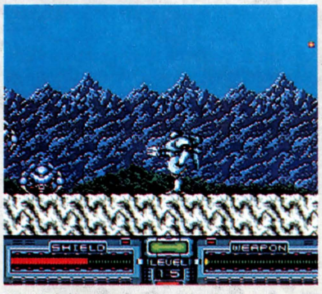

①ポピュラス…………8



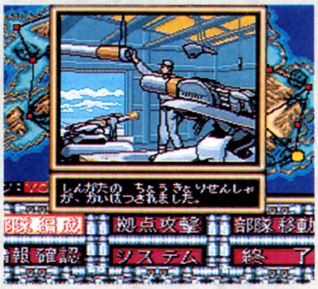
②改造町人シュビビンマン2 新たなる敵….20



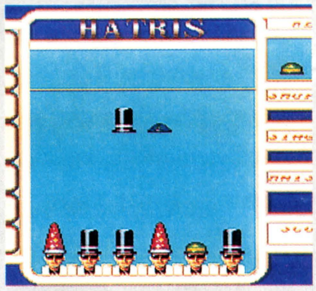
③エルディス…………22



④都市転送計画エターナルシティ・24



⑤ハイグレネーダー…34



⑥ハットリス…………40

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

表4　ゲーム名

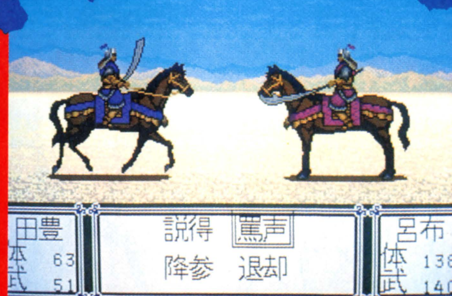
38	源平討魔伝	76	TITAN	114	バリスティックス	151	盟約の定義
39	コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン	77	大旋風	115	パワーイレブン	152	メソポタミア(仮称)
40	コブラII　伝説の男	78	太平記	116	パワードリフト	153	メタルストーカー
41	コリューン	79	大魔界村	117	パワーリーグIII	154	メルヘンメイズ
42	サーカスライド	80	ダウンロード2	118	パワーリーグIV	155	モトローダーII
43	ザ・プロ野球	81	TATSUJIN	119	BE BALL	156	桃太郎活劇
44	CYBER CITY OEDO 808 獣の属性	82	ダライアス・プラス	120	PC原人II	157	桃太郎伝説ターボ
45	サイバーナイト	83	チキチキボーイズ	121	ピーターパックラット	158	桃太郎伝説II
46	サイレントデバッガーズ	84	ちびまる子ちゃん(仮称)	122	ファイティングラン(仮称)	159	ライザンバーII
47	サンダーブレード	85	チャンピオンレスラー	123	ファイナルソルジャー	160	ラストハルマゲドン
48	三国志　英傑天下に臨む	86	超絶倫人ベラボーマン	124	ファイナルマッチテニス	161	らんま½
49	J.B.ハロルド殺人倶楽部	87	TVスポーツバスケットボール	125	フォーメーションサッカー	162	立体将棋(立体将棋)(仮称)
50	シャーロック・ホームズの探偵講座	88	TVスポーツフットボール		ヒューマンカップ'90	163	LOOM
51	ジャッキーチェン	89	デコボコ伝説走るワガマンマー	126	フォゴットンワールド	164	レインボーアイランド
52	ジャックニクラウスワールドゴルフツアー	90	DEAD MOON　月世界の悪夢	127	不思議の夢のアリス	165	レーシング魂
53	上海II	91	天外魔境II卍MARU	128	BURAI　八玉の勇士伝説	166	LEGION
54	雀偵物語	92	天使の詩	129	ブロウニング	167	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
55	将棋初段一直線	93	天聖龍　SAINT DRADON	130	プロ野球ワールドスタジアム'91	168	LORDS OF THE Rising Sun (仮称)
56	神聖刻紀ブリダーズ・ワース(仮称)	94	天地を喰らう	131	ヘルファイアーS	169	ロードス島戦記
57	Super Cluster	95	都市転送計画エターナルシティ	132	ホームデータの囲碁(仮称)	170	ロードスピリッツ
58	スーパースターソルジャー	96	ドラゴンブリード	133	ボナンザブラザース	171	ワードナの森
59	スーパー大旋風	97	トリッキー	134	ポピュラス	172	ワルキューレの伝説
60	スーパー大戦略	98	NAXAT STADIUM	135	ホラーストーリー		
61	スーパーダライアス	99	ニュートピアII	136	ボンバーマン		
62	SUPER桃太郎電鉄	100	熱血高校ドッジボール部サッカー編	137	ボンピングワールド		
63	スクウィーク	101	バーニングエンジェル	138	麻雀学園マイルド東間宗四郎		
64	STARパロジャー(仮称)	102	バイオレントソルジャー	139	マーブルマッドネス		
65	ストライダー飛竜	103	バスティール	140	マイトアンドマジック		
66	スプラッシュレイク	104	パズルボーイ	141	マイトアンドマジック・ブック2		
67	スプラッターハウス	105	パチ夫くん十番勝負	142	マジカルパズル・ポピルス		
68	スペースインベーダーズ復活の日	106	パチ夫くん幻の伝説	143	魔晶伝紀ラ・ヴァルー		
69	スペースファンタジーゾーン	107	バットマン	144	マスターオブモンスターズ		
70	聖竜伝説モンビット	108	ハットリス	145	魔笛伝説アストラリウス		
71	ゼロウイング	109	鼻たーかだか	146	魔導戦士(仮称)		
72	ゼロヨンチャンプ	110	はにいおんざろおど	147	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生		
73	ゼビウス　ファードラウト伝説	111	バニラシンドローム	148	マンホール		
74	戦国関東三国志	112	バブルガムクラッシュ	149	みつばち学園		
75	ソーサリアン	113	パラソルスター	150	迷宮島Special		

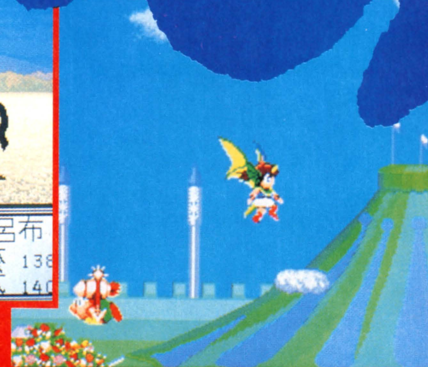


ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
ゴルビーのパイプライン大作戦
特報！
徳間ジャパンからゲームミュージックのCDとテープが発売されている。どちらも2500円（税込）。
問い合わせは
☎03-3508-4911まで！
日ソ交流の新時代を向かえるべく、東京とモスクワをパイプラインでつなごう、というビッグプロジェクトが動きだした。パイプブロックをつなげてパイプラインを引くのだ！
日ソ交流新時代を告げるゲーム登場！
東京⇔モスクワ間をパイプラインでつなぐのだ
4月12日発売予定
ファミコン
ROMカートリッジ
4900円（税別）
制作：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
パイプをつなげて
STAGE 4
LEVEL 1
PIPES 2
SCORE
72050
パイプラインをのばせ！
©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC. /COMPILE INC.


ゲームボーイ。は任天堂の商標です。
Nintendo
GAME BOY
リトルマスター
Little Master
ライクバーンの伝説
闇の魔王ゲザガイルを打ち破れ!
ゆうしゃぐん、
リイム の こうげき。
簡単な操作ですぐに遊べる
シミュレーションRPGの
登場だ! 勇者軍を結成し
て王国を魔物の手から取り
もどそう。アニメする戦闘
シーンもかっこいいぞ!!
勇者リイム
モーモー・ダイナマイツ
4月19日発売予定
ゲームボーイ
シミュレーション
4200円(税込)
制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./ZENER WORKS

超過激特集！





⊙三国志列伝 乱世の英雄たち
⊙マーベルランド

＜特別付録＞Perfect Attack

三国志列伝乱世の英雄たち

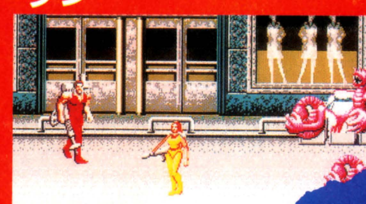
＜新作＞

アドバンスド大戦略—ドイツ電撃作戦—
マーベルランド

エイリアンストーム／アークス・オデッセイ／ブルー・アルマナック／ボナンザブラザーズ／ファイアームスタング／ファステスト・ワン

＜攻略＞

シャイニング&ザ・ダクネス
ゼロウイング
ラングリッサー



⊙エイリアンストーム

メガドライブFAN

5月号490円（税込）

4月8日発売

徳間書店



Enjoy Hudson
PC Engine
4月5日発売
欧米全土を揺れ動かし、東洋の島国をも席捲し始めたネオ・シミュレーション。プレーヤーは神となって、味方種族を繁栄させ悪魔側を全滅させるのだ。ここではさまざまな条件、状況の下、臨機応変に戦略を練らなければならない。英知を結集して繰り広げられる破壊と策略の絶滅戦争は、新たなる世界の幕開けとなるか!?
日本ゲーム界初のロムラムHuカードとして、近未来感覚超大作ソフト、今ここに堂々完成!!
WORLD
地形は全部で４種類。基本パターンは草原。ここでみっちり練習だ。白銀世界の氷原、熱砂がおおう砂漠、マグマがうずまく溶岩地帯！必死のサバイバルゲームが続く!!
MIRACLE
種族を増やして、神のパワーをためれば"奇跡"を起こせる。地震、火山で敵陣を破壊。洪水を起こして土地を消失。そして最後はハルマゲドン！ 勝者は神か悪魔か!?
革新的創造
希望小売価格 7800円 (税別)
ポピュラス
POPULOUS
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌 011-814-9900 ■東京 03-3260-9901 ■名古屋 052-586-9900
■大阪 06-251-9900 ■広島 082-814-9900 ■福岡 092-713-9900
C 1989, 1990 Bullfrog Productions
C 1989, 1990 Electronic Arts
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

Enjoy
Hudson

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

聖竜伝説 モンビット
MONBIT

光も水も、草木も大地も、かけがえのない大切なもの。
愛や友情、そして平和も、欠かすことのできないものだ。
世界でたった一匹になってしまった竜を、君が育てる。
人も竜も、平和な世界で、豊かな自然とあたたかな心に
囲まれて暮らすのがいちばんだ。
できることなら…ね。

「ドラゴンの、 あなたの、

8/30発売 6,800円


成長物語」


PC Engine
CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine
HE
system
驚天動地
スーパー・アメイジング・シューティングゲーム
L-DIS
エルディス

君を狙う十字砲火、迫りくる敵、戦いの時はきた！

4·5緊急発進。

抜群のグラフィック、迫力満点のサウンド、そして"しゃべる"キャラクターが君のバトルフィーリングを盛り上げる。
劇場アニメ感覚の"スーパー・アメイジング・シューティングゲーム"

Stage 1

すうぱぁたあ坊発進！



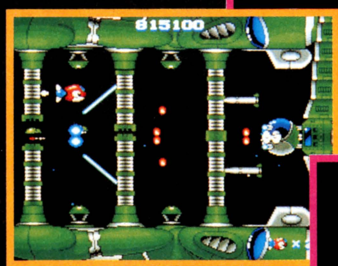
Stage 2

謎の敵？真夜中の攻防



Stage 3

空中要塞現わる！



Stage 4

激闘！海底軍団



君の大好きなアニメの声優が"しゃべるキャラクター"で登場。

●敵の大ボス：ギーガ・ナビッチ/三田ゆう子
●主人公ターくん/田中真弓
●ギーガ・ナビッチにさらわれたユーちゃん/冨永み〜な
●各ステージの大ボス/千葉 繁
●各ステージの中ボス&ナレーション/富山 敬

'91年4月5日発売！ ¥6,500(税別)

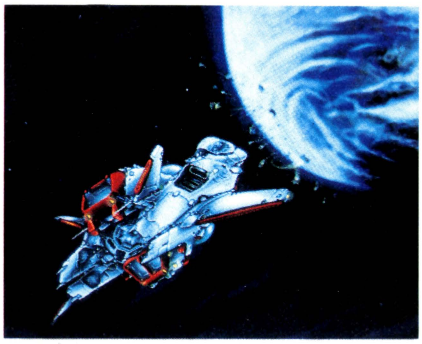
YOUNG メサイヤ MASAYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-3486-6588 (受付時間)9時〜18時

HE system　CD-ROM² SYSTEM　PC Engine

参入宣言

RAYXANBER II



近日発売　ライザンバーII

もう、CD-ROMのことならまかせて下さい。

PCエンジンユーザーの皆さん、はじめまして。今まではFM-TOWNS用のCD-ROMソフトを多数発表してきましたが、今年からはPCエンジンのCD-ROM²用ソフトにも参入します。その第1弾として、「RAYXANBER II」を発売します。FM-TOWNSで鍛えた技術をおもいきり投入した自信作です。では皆さん、これからもデータウエストをよろしくお願いします。

DATA WEST　〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号（データウエストビル）TEL.(06)968-1236　データウエスト株式会社

PC Engine
HuCARD

HATRIS™
ハットリス

あのテトリスの作者 天才 アレクセイ・パジトノフがお贈りする。

プレイフィールドの上から、次々に落ちてくるペア6種類の帽子をうまく振り分けて、同じ帽子の上に積み上げて下さい。同じ種類の帽子が連続で5つ積み上がると、積み上がった帽子は消えて得点になります。うまく振り分けられず、積み上げ過ぎて上まで達してしまうとゲームオーバー。
単純明快、しかし鋭い判断力と反射神経を問われるパズルゲーム「ハットリス」。



★PC Engine版では「炎」のアイテムが新登場！
★レベルは6つのショップ、10のステージから選べます。
★上級者向けにショップBも用意。帽子の落ちてくるスピードが速い！
★カラフルな画面にコミカルミュージック。
★もちろんPC Engine GTでも遊べます。(但し、対戦モードはありません)

●5月下旬発売!!　●¥5,800(税別)

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル0593-53-3611

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482


PC Engine
さらなる興
超画期的な5人同時プレイシステムでファンを釘づけのサバイバルレース、モトローダーが帰ってきた。スポーツカー・タンク・ホバークラフト、選べる3種の車体、4つのコース。12のアイテムとの組み合わせで攻略法は無限大。もう、君の夢中は止まらない。
3月29日発売!!
価格6,500円
(税別)
MOTO ROADER II
モトローダーII


HE system HuCARD
着の次元へ。
熱狂の2大続編
4月27日発売予定
価格6,600円（税別）
今度もまけられない!
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角。決着は宇宙。
コミカル、それでいてドラマティックな
シュビビンマンサウンドがいまここに!!
●CD「シュビビンマン1+2」
'91年4月12日発売!!
■CD:TOCT-6114
税込定価¥2,500
©1991 NCS Corp 発売元 東芝EMI株式会社
改造町人
シュビビンマン2
——新たなる敵
NCS
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
サイバーシティ オーエド ハチマルハチ
——CYBER CITY——獣の属性
OEDO 808
好評発売中!!
価格6,500円（税別）
CD ROM² 版発売記念
OEDO808グッズプレゼント実施中!
'91年4月30日まで、ふるってご応募下さい。
※詳しくは、サービステレフォンをお聞き下さい。 サービステレフォン:TEL03-3486-6318
CYBER CITY OEDO 808 獣の属性
メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6311～5(代表)
お問い合わせソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時



めざせ、天下。龍・虎・獅子、相討つ非情の世界!! 信長の全国制覇を阻むのは誰か？これぞ風雲関東戦国絵巻!!

●数10種類の合戦アニメで臨場感倍増●コマンドに生きる3者3様の個性●勇将・智将・凡将・愚将、個性あふれる戦国武将群像ここに再現●CD-ROM²のド迫力画面で、戦国時代へいざ出陣●勝利の鍵は知力、ひらめき、指導力そして謀略。この緊張がキミをとりこにする。さあ、勝利の軍神は誰に微笑むのか。答えは、キミ次第だ。

6月28日発売

¥7,800(税別)

お問い合わせ　インテック エンジンデスク　☎03-3378-2680

製作協力　株式会社学習研究社「歴史群像シリーズ」



PC Engine
ROM ROM
Victor
事件だ!
これこそCD-ROM。
これこそ推理ゲーム。
名探偵シャーロック・ホームズの難事件を
PCエンジンCD-ROM初の
実写ビデオ取り込み映像で再現。
そう、画面のなかでビデオが流れるのだ。
驚きの画面とゲーム展開・・・・・
今までの常識を破った
まさにこれは事件だ!
6月発売予定!!
希望小売価格¥7,200(税別)
シャーロック・ホームズの
探偵講座
Sherlock Holmes Consulting Detective
プロモーションビデオ、プレゼント
キャンペーン実施中!
この「シャーロック・ホームズの探偵講座」の凄さを収録したビデオができました。君自身の眼でそのほんの一部を体験して欲しい。
応募方法 官製葉書に住所、氏名、年齢を明記のうえ、下記住所まで申し込んで下さい。抽選で5000名の方にプロモーションビデオをお送りします。
期間 91年4月10日まで(当日消印有効) 申し込み先 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株式会社「シャーロックホームズビデオ」係
ICOM
ICOM SIMULATIONS, INC
© 1991 ICOM SIMULATIONS, INC. © 1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM ICOM SIMULATIONS, INC. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI.
ウルトラボックス4号
益々快調!内容一新で遊べる遊べる。
画期的な企画内容と面白さで3号まで発売になった「ウルトラボックス」。
内容一新の第4号制作快調。その4号の内容の一部は・・・
初のオリジナルRPG「フォネ」、2回目を迎えた読者と
UBガールズを結ぶ「CLUB UB」、今回は何と時代劇、
さらには連載アニメゲーム「クスト」のエピソード3など、
勿論「PCエンジン・ソフト図鑑」や「きよた君」のコーナーも…。
期待して待ってて欲しい。
希望小売価格1〜4号も全て¥4,800(税別)
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. © 1991 FUN PROJECT
5月末発売!
「フォネ」
「CLUB UB」
「クスト」
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

東芝EMIインヴィクタスレーベルの、
多彩なメディアで活躍するソフト達。

ゲーム・ミュージック初のCD+Graphics
CD+G■TONS-1001
¥2,800(税込)
'91年4/12日 On Sale



●PCエンジンCD・ROM²システム、FM-TOWNS、CDグラフィック対応ラジカセで、グラフィック再生可能。
●普通のCDプレイヤーでも、ゲームミュージックのみ聞くことが可能。
※PCエンジンCD・ROM²システムでは、バージョン2.1のシステムカードに対応。

ヴァリスIII

CD+グラフィックス・ソフト◀



改造町人 シュビビンマン 1+2

CD■TOCT-6114

GAME MUSIC
'91年4/12日
On Sale
¥2,500(税込)

CD■TOCT-6113

S.C.I.
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



TAITO CHASE H.Q.

CD(ゲーム・ミュージック)ソフト◀



MEGA DRIVE

'91年7月下旬発売予定
メガドライブ版

Master of Monsters

ファンタジー・ウォー・シミュレーション〈マスター・オブ・モンスターズ〉

©1989 システムソフト
Reprogrommed By ©1991 TOSHIBA EMI

4メガROM バックアップ・メモリー搭載 予定価格¥7,800(税別)

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MD(メガドライブ)ソフト◀

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部 TEL 03-3587-9005 〒107 東京都港区赤坂2-2-17

INVICTUS TOSHIBA EMI



PC Engine
HuCARD
予約受付中!
書店から、目を離すな!
CIRCUS LIDO
サーカスライド
書店販売のPCエンジンソフト予約開始!
書店販売、第一弾!このPCエンジンソフト「サーカスライド」は書店でしか買うことができません。ここで耳よりの情報!全40面をクリアーした方には先着500名様に、特製シルバーキーホルダーをクリアー賞としてプレゼント!!
官製ハガキに、最終ラウンドのパスワードとユーザーズカードのナンバーを併記して、クリアー賞のあて先にドンドン送ろう!
税込価格5,400円(税抜価格5,243円)
4月6日、書店にて発売!!
このページを読んでいるのは君だけじゃない!
出でよ冒険王!
英知の限りを尽くし迷宮の扉を開け。
あふれる勇気と力で宿敵を打ち破れ。
主人公はカメレオン。そう君の分身。
君のテクニックが鍵となる。
今こそカメレオンと一体となり
最終ラウンドのパスワードを解き明かせ。
ホーネット
食虫植物
ワーム
ご予約はお近くの本屋さんへ…
AD PLANNING AND PRINTING
株式会社 ユニ・ポスト
PS事業部/東京都新宿区新宿1-24-7 ルネ御苑プラザ305号
〒106 TEL 03−3350−9335
クリアー賞のあて先
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
株式会社 ユニポスト オブ ジャパン

最新ゲーム POINT ATTACK



今回はなんと、イースⅢの最後のボスの直前までの攻略を始め、人気ゲーム4本の攻略やデータ集と盛りだくさんだ。

イースⅢ ワンダラーズフロムイース

このゲーム最大の難関といわれるバレスタイン城と、最後のボス、ガルバランの待つガルバランの島のトラップや敵キャラの突破のポイントを紹介していく。

発売中	7200円(税別)
アクションRPG	CD-ROM
バックアップメモリ・パスワード	――――

バレスタイン城

バレスタイン城には4匹のボスキャラがいる。また出てくるザコキャラもかなり強力になっている。そのため、バレスタイン城に入る前にレベルを最高にまで上げておくことが必要だ。レベルが最高になっていないならば、エルダーム山脈の洞窟にいくこと。終盤の経験値稼ぎにはもってこいの場所だ。



城の前にはエレナがいる

地下通路～城内

ここで出てくるザコキャラは今までとはくらべものにならないほど強くなっている。また、うんざりするほどたくさんのトラップがあるが、それぞれ安全な突破法があるので恐れることはない。

手に入るアイテム

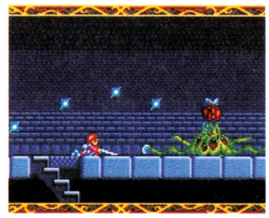
バトルシールド
最強の盾。城内の階段の下にあり、普通に歩いていれば見つかる。

真紅の腕輪
これを持っていると城内の渡り廊下を歩けるようになる。

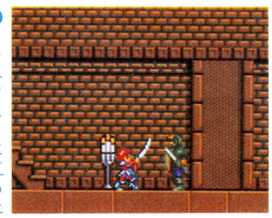
バトルアーマー
最強の鎧。渡り廊下を渡ったあとの階段を降りたところにある。

ザコキャラ

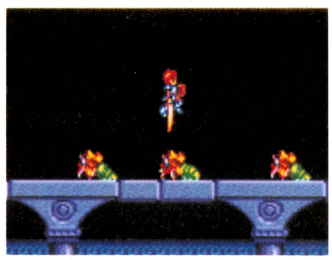
地下通路に出てくるザコキャラは下突きや、はい突きで倒すことができる。しかし城内に出てくるイシュゲストとハルヴァイガーはかなり強力である。イシュゲストは剣と盾を持っている衛兵で、下突きでも倒せるが、向こうからやってくるのを待って、斬るほうが簡単である。ハルヴァイガーは鎧で身を固めているため、剣を振りおろしたときに攻撃すること。



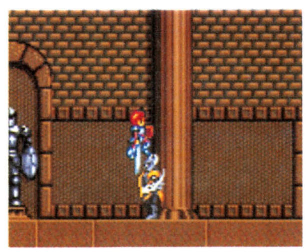
はい突きで近づきながら攻撃するのがよい



イシュゲストは立ち止まって斬るように



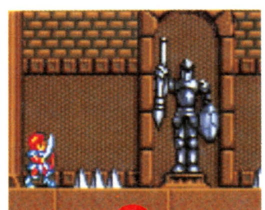
こいつは下突きで倒すように



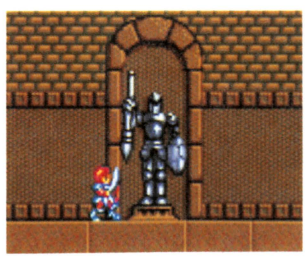
ハルヴァイガーはこう倒す

トラップ

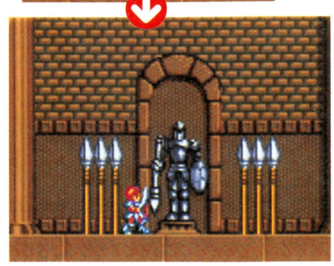
トラップは2種類。ひとつは鎧がふりおろしてくる槍。もうひとつは下から突き上げる槍。それぞれ一番奥にさがったときに急いで通りすぎれば大丈夫だ。ぎりぎりまで近づいてタイミングをはかれ。



このように2つのトラップがあるときは…



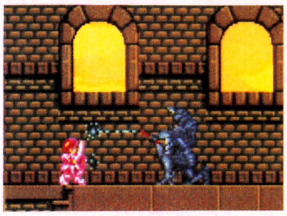
槍が一番上がった今だ



槍が下がっている間にこの位置へ

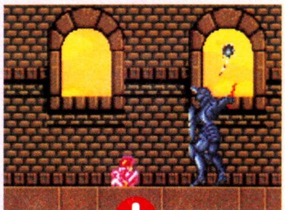
BOSS デス・ファルオン

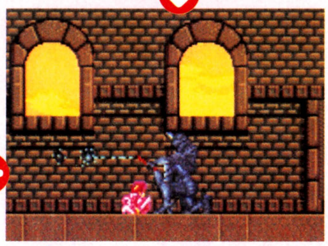
城の最上階にいるデス・ファルオン。こいつは鉄球を振り回して攻撃してくる。鉄球を2回振り回すと、片ひざをついて鉄球を前方に出す。その鉄球のまわりを小さな鉄球が回る。この鉄球に触れると連続してダメージを受ける。

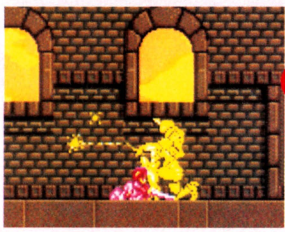

鉄球による攻撃が中心

攻略法

こいつは下のパターンで簡単に倒すことができる。まずしゃがみながら近づいていく。これなら鉄球にあたらない。あまり近づきすぎると片ひざをついたときにダメージを受けるので、少し間合いをあける。そして片ひざをついたら、しゃがんだままで攻撃すればよい。


このぐらいの間合いで


ボスが片ひざをついて鉄球を回しはじめたら、連続してきりつけるように。この位置がベストだ


あとはこれの繰り返しだ

渡り廊下

デス・ファルオンを倒すと、真紅の指輪が手に入る。これを持って、石像のある渡り廊下へ向かおう。通行の邪魔になっていた石像が消えて、通れるようになる。渡り廊下を抜けたら、まず下に降りる階段のほうへ進むこと。ここにバトルシールドの入った宝箱がある。見落としてしまいがちなので忘れずに取りにいくこと。



ボスを倒せば、真紅の指輪を手に入れることができる



これを持っていると、渡り廊下の通行ができるようになる

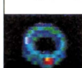
中庭〜地下牢

渡り廊下を越えて、中庭を経て地下牢に閉じ込められている人を助け出すのが目的だ。ただし、ここには2匹のボスが待ち構えている。だが、それぞれに完璧な攻略法があるので、それをマスターすれば特に難しい場所ではない。また地下通路で出現するザコキャラも出てくるが、無理して倒そうとしないで、無視して通過してしまうのがいいだろう。

手に入るアイテム


地下牢の鍵

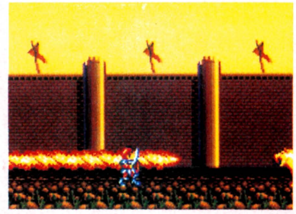
ジルデューロスを倒せば手に入る。地下牢に入れるようになる。


青き腕輪

地下牢の中でマクガイア城主に閉じ込められた兵士が持っている。

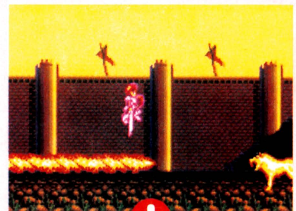
BOSS ツェルフェル・ザム・シュティルガー

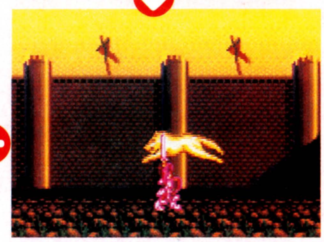
中庭に出ると突然襲ってくる。アドルの頭上をジャンプして飛び越えて、そして後ろから突進してくる。向かいあったら長い炎を吐いてくる。これらの動作を何度も繰り返して攻撃してくる、長い名前の炎の獣である。

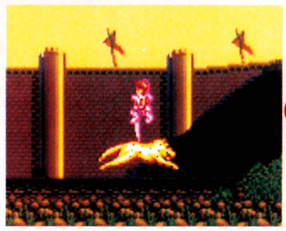

このような炎をはく

攻略法

まず、中庭の真ん中あたりにアドルを移動させる。ボスの炎をジャンプしてかわす。ボスがジャンプして頭上を越えようとするときに上突きで攻撃し、振り向いて、ボスの突進を下突きでかわす。

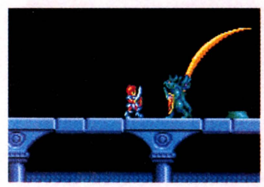

炎をジャンプでかわす


上突きでジャンプ中に攻撃する


振り向いて下突きだ

BOSS ジルデューロス

石像が実体化して、襲ってくる。ただひたすら前進してきて、体にふれるとダメージを受けてしまう。アドルがジャンプして背後にまわると消えてしまい。ふたたびバリア内の最初の出現場所から現れる。


現れては、消えて、また現れるボス

攻略法

こいつは時間はかかるが、リングを装備しないで勝つことができる。まず、下突きをしながら、ボスの背後にまわる。そして、急いで振り返り、ボスが消えてしまう前に2回斬りつける。ボスがふたたび現れたら、またこの攻撃を繰り返せばよい。


下突きで飛び越して、一回攻撃をボスに当てる


背後にまわって、サクサクと2回斬る

地下牢内部へ

ジルデューロスを倒して、地下牢の鍵を手に入れたら、地下牢へ戻って中へ入ろう。地下牢には街の人が閉じ込められている。また、城の兵士も閉じ込められている。



右にいる人が城の兵士

時 計 塔

バレスタイン城の後半は時計塔である。時計塔は3つの部屋にわかれている。ここでは滑車を使った移動ができれば問題はない。ここでは3つのアイテムが手に入る。それぞれ最後の対決に欠かせない。

手に入るアイテム



フレームソード

2番目の部屋の右上にある。最強の剣だ。すぐ装備すること。



プロテクトリング

最初の部屋の左上にある。装備すると無敵になる。

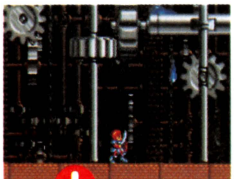


夜魔の石像

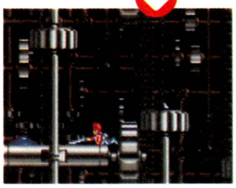
マクガイア城主からもらえる。ガルバランの島で役に立つ。

ザコキャラ

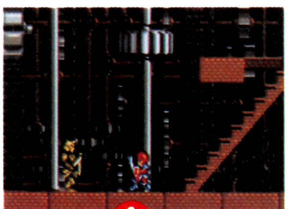
ここで出てくるザコキャラは、エスタリオンにガーリウム、デトの3種類である。ガーリウムは床を歩いている鎧の騎士。これは下突きで倒すか、無視して通りすぎればよい。ガーリウムは矢を射る小鬼で、ジャンプして斬るように。デトは青いスライムのような化け物で、ときどき上から体液を落としてくる。上にも気を配ること。



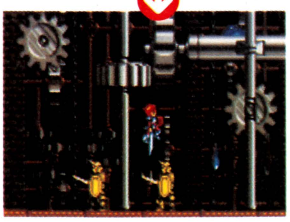
デトはこのように体液を落としてくる。慎重に先へ進むこと



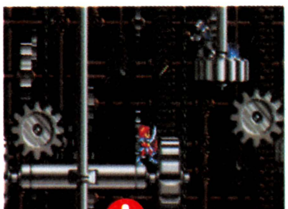
上にいったら、はい突きで倒すようにしよう



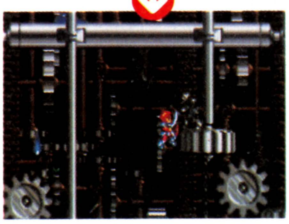
これがエスタリオン



下突きで倒すか無視だ



ガーリウムは近づいて



ジャンプして斬ること

滑車を使って

2番目の部屋では、滑車を使って移動しなければ先へ進むことはできない。滑車を使った移動の方法は、写真Aのように滑車の上の右に乗るようにする。そして、写真Bのときに歯車と歯車の間に届くようにジャンプする。もし、失敗したら、下にいるザコキャラを倒せるように下突きをしながら落ちて、もう一度滑車に乗ろう。



写真A。このぐらい右にずらした位置に乗ること



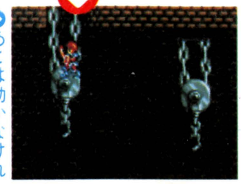
写真B。滑車がこの位置にきたら思いきりジャンプ

最上階へ

時計塔の3つの部屋を抜けると、滑車が2つある部屋にでる。部屋に入ったら、右にある台に上り、目の前におりてくる滑車に乗る。そして、写真Cの位置まであがったら、左の滑車に向かってジャンプする。これで最上階へ出られる。最上階には城内最強のボスが待ち構えているので、薬草やヒールリングを使ってHPを全快しよう。



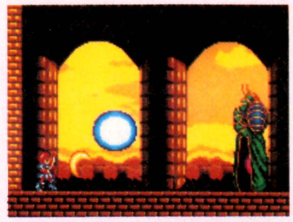
写真C。ここまであがったら、左の滑車へジャンプする



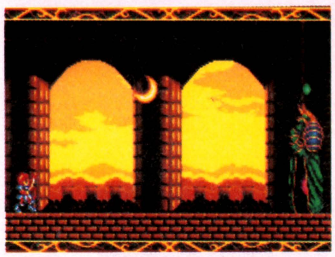
あとは動かなければ、簡単に最上階へいくことができる

BOSS ガーランド

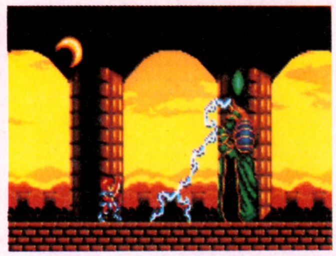
マクガイア城主の側近のガーランドの正体と戦うのだ。こいつは自分の周りに三日月形の弾を飛ばしながら、ワープして移動を繰り返す。離れると巨大なファイヤーボールを撃ってくる。また、自分の目の前にイナズマを落とす。



ファイヤーボール



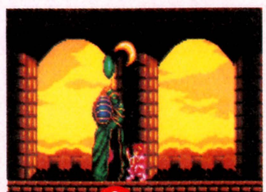
まわりに三日月形の弾を飛ばす



目の前にイナズマを落としまくる

攻 略 法

まず、ガーランドが現れたら、ガーランドへ向かって歩行斬りをしながら、本体を通りすぎて後ろへまわり込む。ガーランド本体を通過してもダメージは受けない。そして、後ろからザクザクと斬りつけてやること。これならば、ガーランドの出す、ファイヤーボールもイナズマもくらうことなく倒すことができる。ただし、三日月形の弾に何度かあたることになるが、かまわず攻撃しよう。



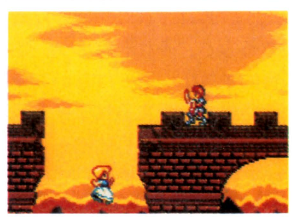
歩行斬りをしながら突進していく



後ろへまわって斬りまくれ

エレナがさらわれた

ガーランドを倒したあと、マクガイア城主と話しあうことになり、夜魔の石像が手に入る。このあと街へ戻ろうとすると、エレナがガルバランにさらわれてしまう。



橋が突然崩れ出す

ガルバランの島

ガルバランの島へ行く前に、レドモンドの街で装備を整えるようにしよう。シンシアの店でリングパワーの回復と薬草、ブロシアの秘薬、精霊の首飾りを購入しておくこと。装備が整ったら、いよいよ最後の対決である。



エドガーさんの家へ



ドギにはげまされる

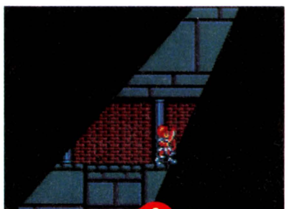


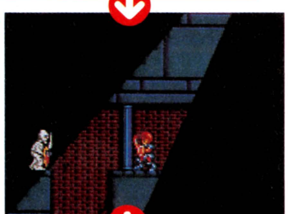
これは必ず買うように

鬼火の宝珠で迷宮を照らせ

ガルバランの島へ行き、迷宮に入ると真っ暗でなにがなんだかわからない。そこで、エドガーさんからもらった鬼火の宝珠を装備しよう。すると、ライトで照らされたように道が見えるようになる。ここではスケルトンが出てくるが、暗いところにいても姿は見える。スケルトンは止まって、向こうから近づいてきたときに斬るように。

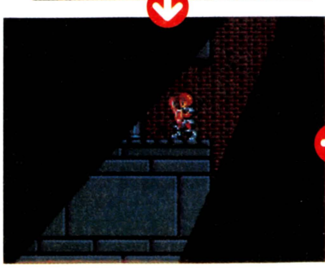
迷宮の抜け方は簡単。区切り目のある床はしばらく進んで戻ってみると下に降りている。そこを降りていき、道順進み、写真Dの位置で方向キーの左を押しながら降りて、道順に進めば出られる。


一度進んで戻ると…


下へ行けるように


ここは一番下まで素直に降りる

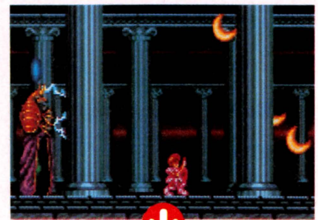

写真D。ここまで来る

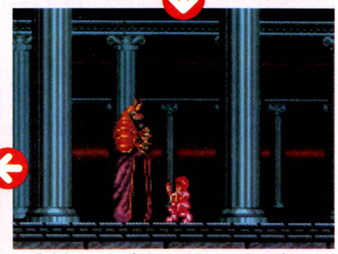

下へ降りるとき方向キーの左を押したままにすると、ここに入れる

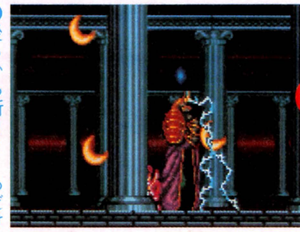

あとは道順に進んでいけば、出口に進むことができる

BOSS ガーランド

迷宮を抜けると、ふたたびガーランドが現れる。柱の多い部屋なので、ガーランドがワープしたときに姿を見失いがちだ。しかも今回は三日月形の弾の数が増えている。しかし、倒し方に変わりはない。歩行斬りで、ガーランドの後ろにまわり、後ろから堂々と斬りつければよい。この繰り返しで、今回も倒すことができる。


三日月形の弾の数が増えている

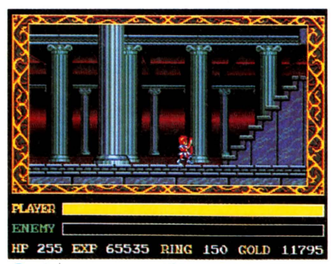

倒し方は変わらない。歩行斬りをしながら、後ろへまわり込む


後ろから斬りまくるだけ

回復アイテムの使い方

ガーランドを倒してもHPは回復しない。ガルバランとの対決のためにも薬草はとっておきたい。ではどうやってHPを回復するのがよいか。それは、ヒールリングを使うのである。そしてリングパワーはブロシアの秘薬を使って回復させるように。


HPの回復はヒールリングを使ってやること。薬草はとっておきたい



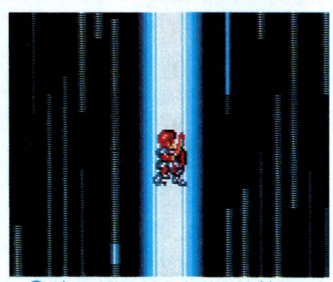
ガーランドとの戦いのあとはこのような方法でHPを全快にしておく



リングパワーの回復にはブロシアの秘薬を。思い切って3回使い切れ

ガルバランと戦う前に

あとは、いよいよガーランドとの最終決戦を残すのみとなった。上のような方法でHPを回復しておいて、リングパワーが100ぐらい残っていれば十分である。薬草はきちんと装備しておき、危なくなったときにすぐ使えるようにしておこう。精霊の首飾りと薬草があれば心配はない。リングはパワーリングが一番よいと思われる。


ガルバランはかなりの強敵だ。あきらめずに何度も戦いを挑むように

プロ野球ワールドスタジアム'91

今回は、4月号の新作記事で紹介されなかったデータを一挙に紹介する。チームデータ上の省略記号の意味は一番目の表に載せてあるので参考にしよう。

発売中	5500円(税別)
野球	2M
パスワード	――――

全14チームの完全データの紹介

ワースタ'91完全データを紹介。本文下の表に省略記号の意味を載せた。データ中のエラーはゲームの上手下手に関係なく、ランダムにおこるということだ。また、野手の代打には守備位置が決まっていない。打率や走力が良い代打がいるならスタメンから使おう。

タ	タイプ	L	球の左変化率	一	ファースト	中	センター
先	先発	F	球の下変化率	二	セカンド	補	キャッチャー
リ	リリーフ	ス	スタミナ	三	サード	打	打席
投	投球フォーム	順	打順	遊	ショート	両	スイッチ
防	防御率	代	代打	右	ライト	本	本塁打数
R	球の右変化率	守	守備位置	左	レフト	走	走力

W ホイールズ



	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
投手	先	のむり	左上	4.3	142	4	10	12	8
	先	さいほう	右上	4.0	136	8	6	10	8
	先	なかやや	右上	4.0	142	8	4	6	7
	リ	えんぼう	右上	3.7	140	8	4	12	10

	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
野手	1	右	よこまち	左	.274	4	12	代	―	やしろ	右	.274	8	6
	2	遊	たかはぴ	両	.238	4	14	代	―	みやあと	左	.288	4	13
	3	中	やまだき	左	.278	4	15	代	―	ひろかじ	両	.286	4	12
	4	一	まいなあ	右	.274	24	6	代	―	いちかか	右	.262	4	6
	5	左	ぱちよろ	右	.320	16	8							
	6	二	ゆたきや	左	.308	10	14							
	7	三	ゆみず	右	.248	4	8							
	8	補	たにちげ	右	.200	4	8							

平均走力	合計本塁打	エラー
10.17	90	10

D ドラサンズ



	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
投手	先	にしもも	左上	3.4	136	8	10	10	11
	先	やまもも	左上	3.8	138	4	6	10	9
	先	いまわか	左上	4.7	140	6	8	6	5
	リ	よか	右上	3.3	152	8	4	4	12

	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
野手	1	遊	たつまき	左	.292	10	15	代	―	やまんなか	左	.256	8	8
	2	中	ぴつころ	右	.260	16	12	代	―	かわまま	左	.264	6	8
	3	左	うお	右	.292	26	10	代	―	おほ	左	.252	4	12
	4	一	おみあい	右	.304	34	8	代	―	ここやま	右	.246	4	8
	5	三	ばんすろ	右	.302	28	8							
	6	右	はいほう	左	.256	20	6							
	7	二	にむや	右	.288	6	8							
	8	補	なかむり	右	.254	8	6							

平均走力	合計本塁打	エラー
9.08	170	11

G ガイアンツ



	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
投手	先	さかと	右下	2.3	144	12	10	10	15
	先	くわわ	右上	2.9	144	10	6	6	13
	先	みやもも	左上	3.7	140	2	10	2	9
	リ	きじ	右上	4.2	146	8	2	12	7

	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
野手	1	二	おおがた	両	.270	4	16	代	―	なかま	右	.252	14	10
	2	遊	かわいい	右	.270	8	12	代	―	しのつた	左	.294	6	8
	3	中	くろます	左	.298	16	8	代	―	いもうえ	右	.278	12	8
	4	左	はり	右	.294	24	8	代	―	にしおば	右	.252	10	10
	5	右	よしむり	左	.298	22	6							
	6	三	おかだき	左	.278	8	8							
	7	一	こめだ	左	.290	18	10							
	8	補	むらら	右	.272	12	6							

平均走力	合計本塁打	エラー
9.17	154	8

S スパローズ



	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
投手	先	かわさし	右上	4.0	144	8	2	10	8
	先	みやもも	右下	4.0	132	6	6	4	8
	先	にしむり	右上	4.1	142	8	4	2	8
	リ	ないとと	右上	4.2	142	12	4	12	7

	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
野手	1	二	いいて	右	.278	6	16	代	―	はたた	左	.278	12	6
	2	中	やだな	両	.242	4	15	代	―	くりあま	両	.252	4	12
	3	遊	いけいけ	右	.292	32	12	代	―	となりの	両	.246	4	14
	4	右	ひぼさわ	右	.304	24	12	代	―	やえがせ	右	.238	6	6
	5	一	すぎおら	左	.258	14	6							
	6	左	あらり	左	.278	8	10							
	7	三	すま	右	.290	6	6							
	8	補	ふるだ	右	.250	4	6							

平均走力	合計本塁打	エラー
10.08	124	12

C カーズ



	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
投手	先	かわぶち	左上	3.6	144	6	10	4	10
	先	ながほみ	右上	3.7	142	10	4	8	10
	先	おおによ	左上	3.6	142	8	10	10	10
	リ	ささかま	右上	3.4	146	10	4	4	11

	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
野手	1	遊	のむり	左	.272	12	16	代	―	にすだ	左	.298	18	8
	2	二	しやうだ	両	.312	4	14	代	―	たかだわ	右	.272	12	12
	3	右	こばや	左	.288	16	8	代	―	おさまい	左	.266	14	8
	4	左	あれち	右	.296	24	8	代	―	えこう	右	.240	6	8
	5	一	ばあく	左	.240	24	8							
	6	中	ながひま	左	.268	10	12							
	7	三	やまさひ	両	.282	8	12							
	8	補	たつかや	右	.258	6	8							

平均走力	合計本塁打	エラー
10.17	154	13

T タイタンズ



	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
投手	先	いのまま	左上	4.1	136	2	8	4	8
	先	なかたこ	左上	4.6	140	2	8	8	6
	先	なかみし	右上	4.4	140	8	4	8	5
	リ	のだて	右上	4.7	146	6	4	10	5

	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
野手	1	左	よしひほ	両	.248	10	14	代	―	なたの	左	.260	6	12
	2	遊	わあだ	右	.298	6	15	代	―	やまわり	右	.274	4	12
	3	右	あゆみ	右	.284	18	8	代	―	かなまり	左	.264	4	8
	4	二	おかげ	右	.274	22	10	代	―	かねつこ	右	.228	4	12
	5	一	ばりす	右	.262	32	6							
	6	中	やお	左	.280	10	8							
	7	三	やき	右	.240	24	8							
	8	補	きと	右	.240	6	6							

平均走力	合計本塁打	エラー
9.92	146	15

N ナムコスターズ



投手	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
	先	らつぶ	左上	3.6	142	4	10	2	10
	先	すいいと	右上	3.8	136	10	8	8	9
	先	わあすた	右上	4.2	138	4	8	2	7
	リ	きやらはち	左下	4.4	140	10	8	2	6

野手	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
	1	中	ぴの	左	.260	4	22	代	―	わにわに	右	.260	16	8
	2	遊	まつぴい	左	.250	6	12	代	―	じうべ	右	.260	4	12
	3	一	さんどら	左	.270	16	6	代	―	ぴすとる	右	.250	12	8
	4	三	ばつく	右	.300	28	8	代	―	ぎる	右	.240	4	10
	5	補	たろすけ	右	.280	18	12							
	6	二	わぎやん	左	.270	18	8							
	7	左	ぎやんく	右	.270	10	10							
	8	右	かげきよ	右	.260	8	8							

平均走力	合計本塁打	エラー
10.33	144	26

F ファイヤーズ



投手	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
	先	にしぜき	右上	3.4	144	10	4	4	11
	先	しばば	右上	3.6	136	8	6	10	10
	先	さかや	左上	3.6	134	8	8	6	10
	リ	たけたけ	右上	3.9	138	8	4	4	9

野手	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
	1	遊	こゆき	右	.268	14	8	代	―	すすき	左	.250	6	13
	2	中	しまのぶ	右	.248	6	12	代	―	わかめ	右	.250	4	6
	3	左	ぶるわ	右	.298	22	8	代	―	こがらし	右	.248	4	8
	4	右	ういんたあ	左	.278	34	8	代	―	ふじお	左	.234	6	6
	5	一	にいじま	右	.268	14	8							
	6	三	へるしい	右	.246	12	10							
	7	二	こがめ	左	.284	4	10							
	8	補	ためら	右	.250	12	8							

平均走力	合計本塁打	エラー
8.75	138	12

L ライオネルズ



投手	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
	先	なべきゆ	右上	2.7	144	12	4	10	14
	先	なべとみ	右上	3.3	148	10	6	4	12
	先	しおまき	右下	3.5	144	4	12	8	11
	リ	かおり	右下	3.4	138	8	8	8	11

野手	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
	1	二	つち	右	.276	4	16	代	―	もりもり	左	.288	10	8
	2	右	ひらよ	両	.276	4	15	代	―	よしはけ	左	.266	4	10
	3	中	あきかわ	右	.270	36	17	代	―	となりの	右	.246	4	12
	4	一	きよすく	右	.300	36	12	代	―	あび	左	.236	6	8
	5	左	ですとれ	両	.260	38	12							
	6	三	いしけり	右	.288	12	12							
	7	補	いこう	右	.264	10	8							
	8	遊	てなべ	右	.262	8	12							

平均走力	合計本塁打	エラー
11.83	172	11

O オリエンツ



投手	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
	先	むらちよう	右上	3.7	146	8	6	12	10
	先	こにあま	右上	3.9	138	6	4	2	9
	先	まえた	左上	4.0	140	2	8	6	8
	リ	しらたき	右上	4.4	136	6	4	8	6

野手	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
	1	中	にしむり	両	.308	4	16	代	―	ほりほり	右	.266	6	8
	2	遊	さとけん	右	.274	10	10	代	―	やこた	左	.254	4	12
	3	右	あいほう	右	.268	18	13	代	―	あおやき	右	.228	6	6
	4	一	らんぼう	右	.302	36	6	代	―	しまた	右	.226	6	8
	5	三	はつひだ	右	.254	14	8							
	6	二	かみかみ	左	.286	8	12							
	7	左	やまひた	左	.250	4	10							
	8	補	ふくだわ	右	.230	4	8							

平均走力	合計本塁打	エラー
9.75	120	18

BW ブルーウインド



投手	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
	先	ほぴの	左上	3.3	132	4	12	10	12
	先	やまおり	左上	3.6	142	8	4	6	10
	先	さとよし	右上	4.2	136	8	6	8	7
	リ	さかや	右上	4.5	138	10	6	8	6

野手	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
	1	三	まつなな	両	.296	18	15	代	―	むらたみ	左	.272	8	12
	2	二	ふくはは	右	.226	8	8	代	―	さとかず	左	.282	4	10
	3	右	ふざい	左	.288	34	10	代	―	やまもち	右	.276	6	10
	4	左	いしみえ	右	.280	34	6	代	―	くまによ	左	.248	6	12
	5	一	ぶうまん	右	.298	20	6							
	6	中	もとみし	右	.284	6	12							
	7	遊	こがあ	右	.254	6	14							
	8	補	なかのしま	右	.256	12	10							

平均走力	合計本塁打	エラー
10.41	162	17

H ホーネッツ



投手	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
	先	むらら	右上	4.6	140	8	4	8	6
	先	いもうえ	右上	4.3	140	6	6	10	6
	先	よしとよ	左上	4.6	142	2	10	8	5
	リ	やまたか	右上	5.3	136	6	6	6	4

野手	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
	1	中	ささい	左	.260	14	15	代	―	やまもも	左	.296	12	12
	2	二	ゆかにたに	右	.270	6	14	代	―	ひろなか	左	.292	10	8
	3	右	ききかわ	右	.258	22	10	代	―	よちなか	左	.282	8	6
	4	左	もんた	左	.292	34	6	代	―	おおによ	両	.260	4	15
	5	三	ばなな	両	.278	24	8							
	6	一	ふじひろ	右	.226	14	6							
	7	遊	こがあ	右	.250	4	10							
	8	補	うつだ	右	.250	4	6							

平均走力	合計本塁打	エラー
9.67	156	11

Bu バッカルーズ



投手	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
	先	おも	右上	2.5	148	10	4	14	15
	先	むぎの	左上	3.4	144	4	10	10	11
	先	やまだき	右上	4.2	138	4	8	8	7
	リ	ほしい	右上	3.6	144	8	6	10	10

野手	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
	1	二	おおいい	右	.304	18	15	代	―	いしいし	右	.290	24	8
	2	左	あらり	左	.298	6	10	代	―	むらたみ	右	.294	12	8
	3	右	ぶらいと	左	.258	34	10	代	―	かとまさ	左	.266	4	8
	4	一	とれいらあ	左	.302	24	6	代	―	ななね	右	.228	8	10
	5	中	すすき	右	.272	22	8							
	6	三	かねむり	右	.264	14	10							
	7	補	みつあま	右	.260	12	6							
	8	遊	あだて	両	.206	4	12							

平均走力	合計本塁打	エラー
9.25	182	17

M メジャーリーガーズ



投手	タ	名前	投	防	球速	R	L	F	ス
	先	らいおん	右上	1.8	156	12	6	2	16
	先	ろけつと	右上	1.9	154	12	6	8	16
	先	ばいお	左上	1.9	150	4	10	10	16
	リ	えかすり	右下	2.0	148	14	8	10	15

野手	順	守	名前	打	打率	本	走	順	守	名前	打	打率	本	走
	1	左	りつきい	右	.332	36	18	代	―	みつける	右	.304	46	10
	2	二	さんど	右	.330	48	16	代	―	じゆにあ	左	.328	34	15
	3	中	ぽんず	左	.312	42	17	代	―	くらく	左	.326	32	10
	4	右	かんせい	右	.300	54	16	代	―	どうぞ	右	.322	40	12
	5	一	おひるだ	右	.298	60	6							
	6	遊	りぶりん	右	.308	30	12							
	7	三	ぼつくす	左	.346	20	8							
	8	補	さんちこ	右	.282	22	15							

平均走力	合計本塁打	エラー
12.92	464	6

ダウンロード2

前作よりパワーアップしたこのゲーム。当然つまずいている人も多いはずだ。そこで、今回のポイントアタックは特に難しいステージ6〜8を解剖するぞ。

発売中	6800円(税別)
シューティング	CD-ROM
コンティニュー	――――

後半ステージ6〜8を解剖

後半ステージでは敵の攻撃がモーレツに激しい。そこで、効果的な武器の使い方とスーテージ6〜8の特徴、そして、ボスの倒し方を伝授する。これから言うことをしっかり頭にたたき込め。

武器の効果的な使い方

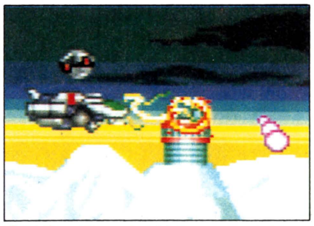
４種類ある武器はいつでも自由に換えられる。この特性を活かそう。硬い中ボス級の敵にはレーザーやサーベルを使い、ザコにはバルカンかホーミングを使う。このような具合に出現する敵キャラごとに武器を変えていこう。



バルカン装備は基本だ

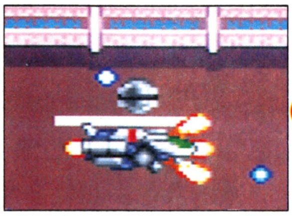
サーベル

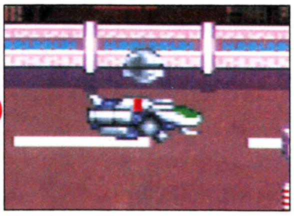
サーベルは４つの武器の中で一番破壊力があるが、射程は最短である。敵にかなり近づかないと効果を発揮できない武器なので、諸刃の剣と言える。サーベルでの攻撃の際は自機の操作を慎重にし、敵にぶつからないように。


後半ステージではサーベルを使う機会が多くなる

お得なビット使用法

ホーミング弾を出すビットは攻撃だけでなく、防御面でも使える。ザコや敵の出す小さい弾ならば防げる。このことを利用して戦えば少しではあるが、ゲームの展開が楽になる。


敵の出した弾にビットをかぶせるようにあてる


すると、弾がなくなってしまう。弱いザコもこれで倒せる

ステージ6　前方からくる流石はバルカンで

ステージ6では石が突然前方から大量に飛んできて襲ってくる。ここでは、武器を連射の効くバルカンにして、なるべく自機を上下に動かさないように飛んでくる石を破壊する。常に前方の石を破壊していれば安全だ。


バルカンを使わないとやられるぞ

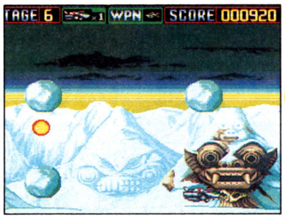
斜め前方からの流石

前方からの石がなくなると今度は、斜め前から石が飛んでくる。そして、それと同時に地上に４足歩行の敵が現れる。この敵は分裂する弾を頭部から吐き出してくる。この弾は自機の武器で破壊可能なので、武器をサーベルにして敵の動きに合わせて頭部を攻撃。４足歩行の敵を倒したら自機を前方へ移動させれば石には当たらない。

サーベルを使え


敵の出す弾は破壊可能


敵にぶつからないようにサーベルで攻撃するのだ



倒したら画面右下へ

ボス　ハマーズ

このボスは３つの遺跡のような姿をしている。まず、左の遺跡は頭部から石を吹き出してくる。自機の武器をサーベルにして、写真Aの◯で囲んだ安全地帯から目の部分を攻撃する。右の遺跡には、武器をレーザーに換えて、敵の出す石と弾を前後に動きながらかわしつつ攻撃する。右の遺跡を破壊すれば、あとは右の遺跡の上にある小さい遺跡を狙ってレーザーで攻撃すればOK。

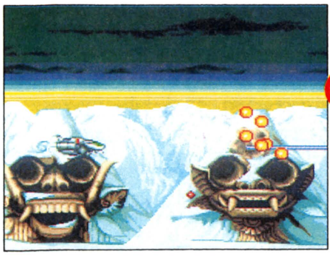


写真A。安全だが…



前後に移動し攻撃だ

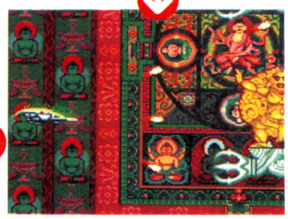

レーザーで目玉の部分を狙うのだ。パワーアップしていないとつらい


小さい遺跡を倒してクリアだ

ステージ7 敵に合わせて武器を換えろ

このステージではバルカンとレーザーの使い分けが重要になる。ステージ最初と最後のほうでは、ザコが沢山出てくるので、バルカンを使う。仏像のような敵や鳥居などの敵は、攻撃に対する耐久力があるのでレーザーを使え。頻繁に武器を換えることはなるべく避けて敵に合った武器で攻撃しよう。


このザコはバルカンで


武器をレーザーに



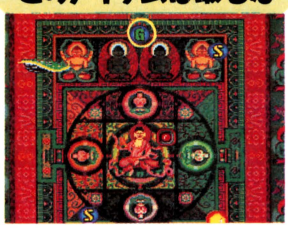
この敵はとても硬く、レーザーでも4、5回攻撃しないと倒せない

アイテムを取れ

このステージ最初と最後の方では、パワーアップアイテムが沢山出てくるのでしっかり取ろう。アイテムの中には、ギガファイヤーというコントロール不能なほどスピードが上がるマイナスアイテムがある。このアイテムは絶対に取らないように。


コントロールが不能に

このアイテムは取るな


これがそのアイテム

ボス アシュラE

ステージ7のボス、アシュラEは攻撃に対する耐久力が結構低いが、移動スピードがわりと速い。スピードアップのアイテムを3つぐらい取らないと、戦うにはちょっと厳しい。戦い方は、まず武器を最大までパワーアップさせたホーミングにする。そして、攻撃しながら敵本体の周りを回るように動けば楽勝だ。自機が敵にぶつからないよう注意すること。

フルパワーアップでボスとの戦いに望みたい。ホーミングを使え







敵本体の周りを回りながら移動しつつ、ホーミングを撃ちまくる

敵にぶつからなければ簡単にこのボスをやっつけることができる

ステージ8 硬い敵にはサーベルを使え

ステージ8では登場するザコの種類がかなり多く、なかでも気をつけるべきザコは右の写真の敵だ。この敵は動かないがとても耐久力が高い。ほっとくとかなり危険な存在だ。サーベル以外の武器では簡単に破壊できない。サーベルを使って破壊しよう。


倒すにはサーベルが一番だ

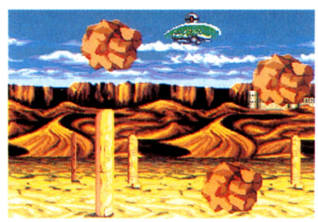
岩石対策

岩石は攻撃すると分裂する。自機の武器のパワーが貧弱なときに岩石を攻撃すると、貧弱なあまり分裂した岩石が破壊できず、分裂した岩石にぶつかってしまう可能性が高い。武器のパワーが貧弱なときはヘタに攻撃しないで、やり過ごすようにしよう。

ヘタに岩石を攻撃すると…







分裂してしまうのでヤッカイだ、ほおっておくのも一つの手だ

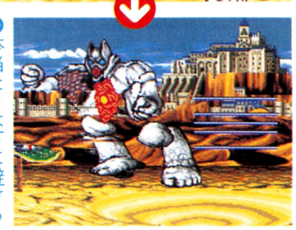
触らぬ神に祟りなしだ

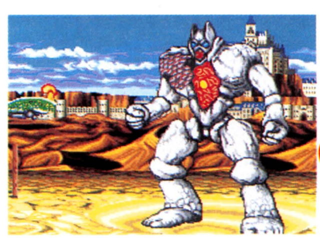
ボス バイオゴーム

ステージ8のボスは石でできた巨大ロボットだ。敵の攻撃パターンは、体のパーツの1つずつを自機に飛ばしてくるパターンと、敵自体が体当たりをかけてくるパターンがある。体のパーツを飛ばしてきたときには、おちついてよければパーツには当たらない。体当たりのときは、自機を画面下に動かせばかわせる。この敵は胴体の中心部にしか武器の当たり判定がないので、胴体部をレーザーで攻撃するようにしよう。

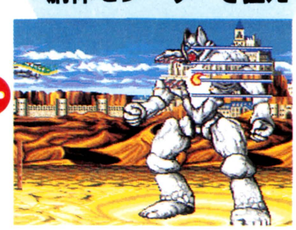
体のパーツを飛ばしてくる




体当たりは下に避けろ


敵の出す弾は誘導弾だ。かわすときは素早く動けば当たらない

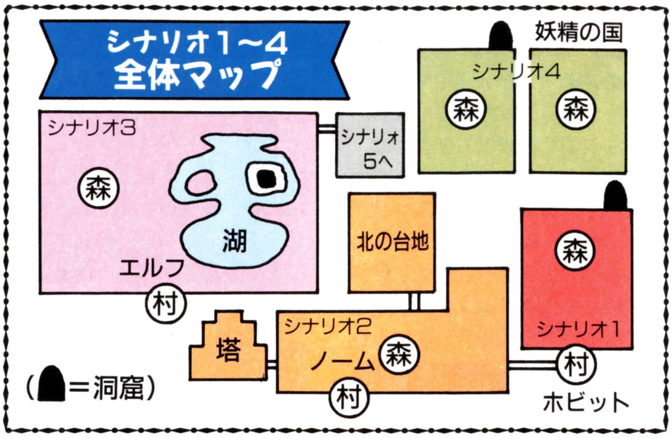
胴体をレーザーで狙え


レーザーは貫通する

魔晶戦紀ラ・ヴァルー

今回は、今まで本紙に掲載したシナリオ1～4までの総まとめとシナリオ5・6のポイント攻略をする。物語もいよいよクライマックスへと近づいていくよ。

発売中	7200円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	――――



シナリオ1～4の攻略ポイント

このゲームは、レベルを早く上げることが重要。そこで、ダンジョンごとに必ずあるパビアの水の宝箱を利用しよう。何度も取れるので、村に回復で戻らなくていい。

シナリオ1は、村人や歩く木の話をよく聞けば、簡単にクリアできる。シナリオ2でやっかいなのは、めざめ草がある北の台地だ。ここは入口の正面にあるマークからワープすれば、あとは一本道になる。シナリオ3では、道にある紋章の上でめざめ草かほたる石を使うと隠されたものが現れる。シナリオ4は、春の国の大スフィンクスに入るには上にあるレバーの次に横にあるレバーの順に押す。


月、星、太陽は歩くと音が鳴るよ


ほたる石は暗闇の中で光るものだ


獅子の場所でワープだ

シナリオ1～4フローチャート

村	ホビットの村長に会う	村	エルフより情報収集
森	歩く木に会う	森	エルフの女王に会う
森	トリュフの苔入手	森	カヌー入手
森	トリュフとカンテラを交換	森	マウングのカギ入手
洞窟	ビッグマウスに会う	洞窟	ボス対決・シシの像入手
洞窟	ほたるいし入手	森	湖の小島より妖精の国へ
洞窟	カヌー入手	洞窟	エカテリーヌに会う
洞窟	ボス対決・ソフィー救出	洞窟	妖精の娘より情報収集
村	ノームの村長に会う	冬	シシの像で春の国へ
森	めざめ草入手	春	セリアンに会う
村	村長から西の塔のカギ入手	春	大スフィンクスに行く
塔	青銅のカギ入手	春	ボス対決
塔	ボス対決・ミレーヌ救出	森	エルフの村から隣国へ

シナリオ1～4・ボス攻略法

メチージュ

このボスとの対戦レベルは、HPが300になる。退治法は最初が「きる」、次に「たたく」の順番で戦っていけば、ギリギリだが必ず倒せる。


最初のボスは結構キツイかもね

ヘレンガシム

このボスとの対戦レベルはHPが400でMPは100。先に攻撃魔法を使ってから「つく」で戦う。回復魔法しかない人は、攻撃と回復を交互に使って戦う。


ミレーヌはこいつの体内にいるぞ

マウングバヤン

このボスとの対戦レベルはHPが500でMPが300。退治法は、最初にシナリオ3で手に入れた攻撃魔法で大ダメージを与えておく。あとは、「きる」で攻撃すれば簡単に倒せる。


湖の小島の洞窟の一番下にいる。倒すと、シシの像が手に入るよ

ギナーシュ

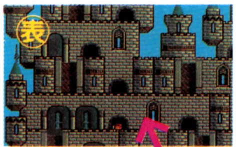
このボスは、HPが600でMPが400で対決しよう。こいつは魔法を跳ね返し、ダメージはそのまま返ってくる。ここは、森で拾ったハールバードで「つく」の攻撃をすれば勝てる。


大スフィンクスの中に潜んでいる。魔法の効かない手強いヤツだ

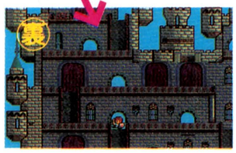
※フロチャートの見方…マップとチャートは色によって対応しています。従って、赤＝シナリオ1、オレンジ＝シナリオ2、ピンク＝シナリオ3、緑＝シナリオ4になります。

シナリオ5・カルカンヌ城

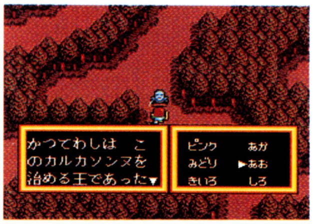
ルピアンからシナリオ5のリューベに行く。森でカルカンヌ城の王の幽霊にあう。森を抜けると洞窟があり、入口に中ボスがいる。洞窟の奥には、ゴブリンの村があり、ここで体力全快の魔法を習っておくとこれからのボス戦に有利だ。洞窟を探検すると、1人の魔法使いがいて、アランをいも虫に変えてしまう。情報を聞いて、森にある鳥の像のところへ行くと、スフィンクスのところへ行けと言われる。人間に戻ったら、もう一度、洞窟の魔法使いにあおう。カルカンヌ城では、左の最上階にいる白鳥と話すと、となりの最上階にいる魔物を倒すように言われる。



美しいカルカンヌ城に入った。上を目指して行け



表と裏を交互に移動して行く。裏側には宝箱もある



まず、森の途中で王の幽霊にあう



前のシナリオに戻ろう



話しかけたら、いも虫にされた



城の最上階に白鳥の姿の姫がいる

インターミッション

ボスを倒してもう一度、白鳥にあうと、白鳥はカルカンヌ城のグリーフィア姫だった。彼女に1階の扉の鍵をもらい、シナリオ5、鉱山の町へと進む。



元に戻った姫に鍵をもらい次の国へ

シナリオ6・ラザニウム鉱山

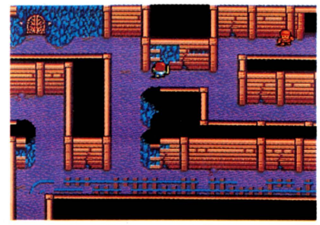
シナリオ6のシェブルに入ると、森はなく荒れ地になっている。ここの敵には、魔法が効かないヤツもいる。右端に行くと村が見えてくる。村人の話では、この村の近くに幻の剣があるといううわさを聞く。村をくまなく探すと村はずれに紋章が見つかるはずだ。鉱山がある洞窟に入口付近に中ボスがいる。レベルを最高まで上げてから行った方がいい。洞窟は炭坑になっていて右へと進んで行こう。洞窟内にいる坑夫たちの話も聞いてみよう。すると、扉と別の出口の2つが見えてくる。出口の方に進むとボスのタングルージに会う。ボスを倒したら、出口の横に立っている男に話しかけよう。

パピアの水の周りでレベルアップ

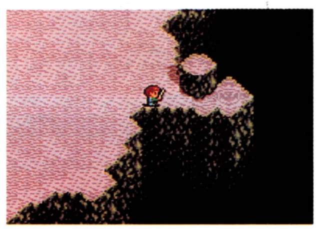




村の中をくまなく探してみよう



出口は2つ。でも鍵は持ってない



村のはずれに紋章の印がある



魔法と攻撃で一気に片づけようぜ

インターミッション

男は鉱山で働いているフォレストと言う。この男の娘が先にある城に囚われているらしい。彼の頼みで城に彼の娘さんを助け出しに行こう。



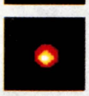
坑夫のフォレル・シエールを持つ。

アイテム一覧表(シナリオ1～6)

①アイテム名 ②拾得場所 ③使用法・効果


①トリュフの苔
②フロディの森
③歩く木の好物


①カンテラ
②歩く木が保持
③洞窟内で使用


①ほたる石
②フロディの洞窟
③隠されているものが見られる


①カヌー
②フロディの洞窟
ルピアンの森
③川、湖で使用


①めざめ草
②ルッカの北の台地
③その場にかけられた魔法を解く


①青銅の鍵
②ノームの村長が保持
③西の塔の鍵


①盗賊の鍵
②ルッカの塔
③最上階の扉の鍵


①マウングの鍵
②ルピアンの森
③小島の洞窟の鍵


①シシの像
②ルピアンの洞窟
③ワープできる


①ハールバード
②リモジェの洞窟
③つくの最強武器


①スター
②リューベの洞窟
③たたくの最強武器

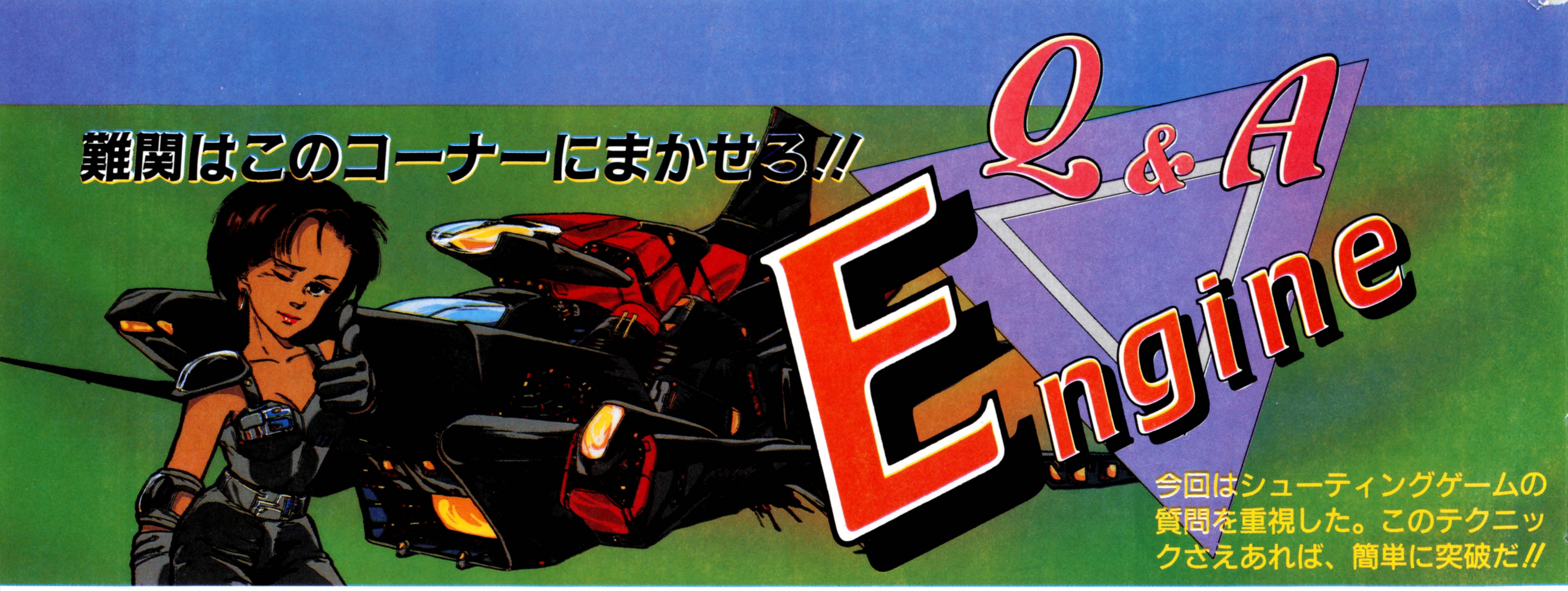

①シシの牙
②春の国の小スフィンクス
③かけられた魔法を解く


①アミュレット
②春の国の小スフィンクス
③魔法のワナから保護する


①あかがねの鍵
②リューベの城
③王の間の扉の鍵


①しろがねの鍵
②グリーフィア王女が保持
③リューベの城1階の扉の鍵


①ムラマサ
②シェブルの村
③きるの最強武器



難関はこのコーナーにまかせろ!!

今回はシューティングゲームの質問を重視した。このテクニックさえあれば、簡単に突破だ!!

Q ガルクライトTDF2

第6話の「対決/10000メートル」が突破できません。

（茨城県／豊田正次）

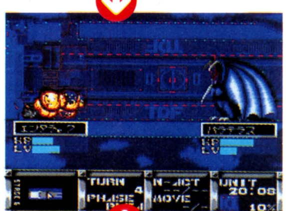
A まず、機動ユニットをR・ファイアのある艦の中央付近へ集める。R・ファイアにこれらの機動ユニットを重ね、こちらからは攻撃を仕掛けない。但し、敵の集中攻撃を受ける心配のない場所のユニットや、大ダメージを受けている敵は積極的に攻撃しよう。それだけでもガルクライトの合体が可能になる6ターンまでには敵はだいぶ少なくなっている。あとはガルクライトを中心に、集中攻撃で敵を1匹ずつ片づけていこう。



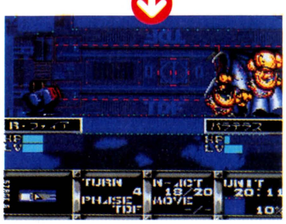
機動ユニットを艦の中央に集結させる



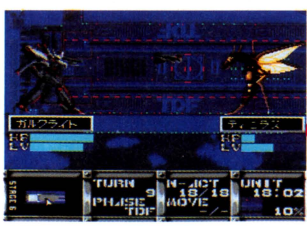
R・ファイアに機動ユニットを重ねる



こちらから攻撃しない



致命傷の敵だけを攻撃



合体可能になったら反撃を開始!

Q エアロブラスターズ

4面以降の宇宙面で慣性の影響で、思うように動けません。

（静岡県／相沢信弘）

A 宇宙面では慣性が働き、自機を思いどおりに動かすことができない。しかし、画面の4隅に自機を押しつけていると慣性の影響を受けない。後ろから敵の出現しない面ならば、画面左端にいて上下に動いて攻撃していればよい。



慣性のせいで微妙な操作ができない



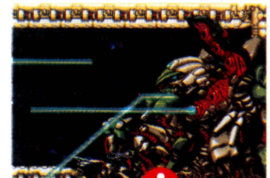
画面端でいったん調整すると楽になる

Q オルディネス

2面のボスのレーザー攻撃はどうやって避けるのですか。

（鳥取県／久保通晴）

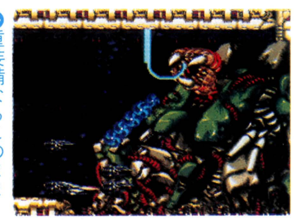
A ボスの足元にあるくぼみが安全地帯だ。シャトルが2つ以上あってパワーアップしたバウンドレーザーがあれば、最後までそこにいればよいが、装備が弱い場合はそこから上下に動いて攻撃。攻撃方法が変わったら左上で攻撃。



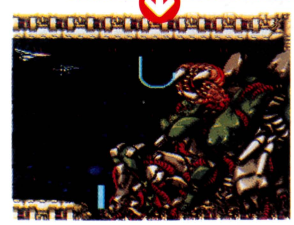
すべての攻撃に対しての安全地帯だ!



矢印のように動いて攻撃の合間に攻撃



重装備ならこのまま…



頭を破壊したらここへ

Q デッドムーン

SCENE4にいる、あひるの化け物のボスが倒せません。

（北海道／ファルクラム）

A 胸の赤い部分が弱点だ。最初は正面にいてボスが近寄ってきたら回り込み、ボスが後ろへ走ってきたらすぐ前へ移動する。そのときに誘導弾も破壊する。ボスが突っ込んできて画面外に消えても、反対側で待機していること。



最初は胸の赤い部分を狙って攻撃する



接近されたら後ろへ回り込みまた前へ



誘導弾は全部破壊する



逆方向で待機している

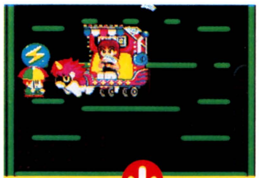
イラスト／島浦孝全

Q パラソルスター

ギャンブルスターのボスがどうしても倒せないんです…。

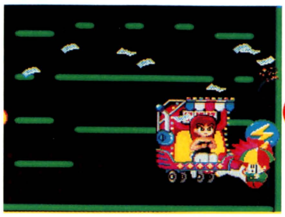
（新潟県／鈴木早苗）

A ドラッグを取ったらその場で攻撃し、写真1の場所まで接近されたら下へ行き、ボスが傘に重なる直前まで誘導して、すぐに右へ移動。今度は写真2の場所で攻撃。馬に当たり判定はないので馬に重なるくらいのときに下り、左へ行ってまたこれを繰り返そう。


写真1。おおしずくだけで攻撃しよう


矢印の方向へ急げっ！


写真2。ここから攻撃


誘導したら下りて左へ

Q オーバーライド

ステージ5のボスに毎回2、3機やられてしまいます。

（宮城県／パトロール艦）

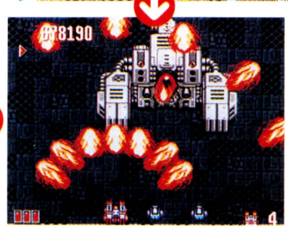
A 最初はプールショットで攻撃。このとき上の両端にもプールショットを当てるとアイテムが出る。コアが現れたら、火球を避けることだけに専念する。下で大きく左右に動いていれば火球と火球の間隔は広くなるので簡単に避けられる。武器はブルーショットだ。



コアが出るまでプールショットで攻撃



大きく左右に移動しろ


プールショットや…



ブルーショットで攻撃

Q ジャッキーチェン

ステージ4後半で雲が回転している場所が越えられません。

（千葉県／大村和彦）

A この雲は固定された1つの雲を軸にして回転している。この軸となっている雲の上にいれば絶対に落ちないのでジャンプしたあとや普段はここにいよう。雲から雲へのジャンプはこの軸を目標にするとよい。回転している雲が写真3の位置のときにジャンプだ。

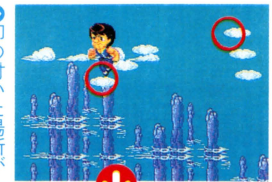

印の付いた場所が回転する雲の軸だ


写真3。このときに…

Q ヴァリスⅢ

サザーランド後半にある石柱の間隔が広くて渡れません。

（神奈川県／高田正美）

A 間隔の広い石柱は敵を凍らせて、それを踏み台にして渡ることができる。ヴァルナを使っていけばかなり楽になる。うまくいけば、1回の魔法で敵を4匹凍らせられ、楽に進めるからだ。魔法を使うタイミングは鳥のような敵が下の段から出たときすぐ使う。


下の段に敵が現れたらすぐに魔法だ

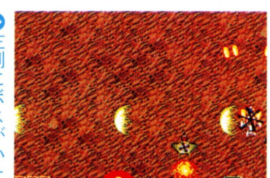

凍った敵に乗って渡る

Q アヴェンジャー

ミッション3、「同盟軍補給旅団を襲撃せよ」の面が難し過ぎてボスまで行けません。

（鹿児島県／おばけサラダ）

A 支援兵器にD．WAVEを選ぶ。そして早いうちにパワーアップしておく。ステージの途中から無敵のボスが現れ、攻撃をしてくる。画面外に出して戦うと攻撃を受けない。そしてボスの方向にD．WAVEを撃っていよう。


左側にボスがいたが画面外へ出し戦う


レーザー戦車も簡単…

質問大募集

Q&A Engineでは質問を募集しています。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど〜しても同じところで詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。そんなゲームは好きだけれど、解けなくて悩んでいる読者のみなさんの強〜い味方になろうという前より強力な企画です。名付けて「Q&A Engine」。どんな難関でも我々に任せれば、たちどころに答えてあげましょう。ただ今、質問を大々的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。またFAXでも受け付けています。それでは、みなさんよろしく!!

あて先は

〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
「Q&A Engine」係

FAX番号 022-213-7535



ウルテクWonder Land

今回は、最新人気ゲームのウルテクを中心に集めた。きみのゲーム攻略には欠かせないウルテクばかりだ!!

ウルテクのランク

★★★★★	●最高のウルテクは5つ星
★★★★☆	●結構すごいなってものに
★★★☆☆	●がんばってるウルテクに
★★☆☆☆	●ごく普通のウルテクです
★☆☆☆☆	●みんなが気づくウルテク

1 パラソルスター ★★★★★

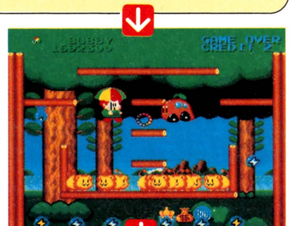
クレジットが99に!!

千葉県 川尻哲哉

このゲームのクレジットが一気に99まで増やせるウルテクが見つかった。

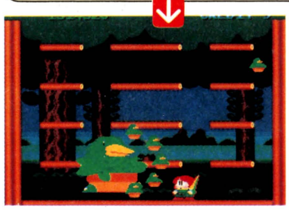
やり方は、マニュアルには載っていないアイテムで、たまに出る虹色の首飾りを取る。すると、自動的に星の紋章が3つそろっている。そして、そのステージのボスを倒し、ステージクリアすると、普通はクリアボーナスに500円玉をくれるが、それが10万円金貨になっている。そして、次のステージに進むと、クレジットが一気に99に増えているよ。これだけあれば、かなり先に進めることができる。あとは、君の腕しだいだ。でも、このアイテムは、出にくくて、かなりの根気がいるかもね。

虹色の首飾りを取り、星の紋章をそろえる

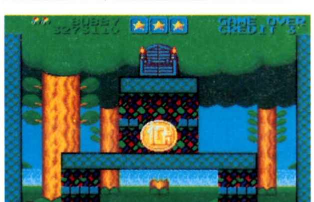


これが虹色の首飾り

そしてボスを倒すと…



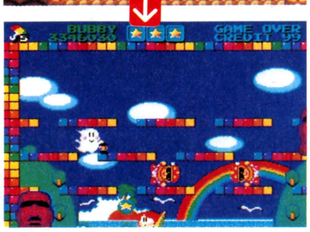
そしてボスを倒すと



いつもの500円玉が10万円金貨に変わってしまうのだ。ラッキー～!!

そして、次のステージでは、クレジットが99に増えているぞ





クレジットがこれだけあれば、落ち着いて、楽に先に進めることができるよ。ただし、君の腕しだいだ

2 パラソルスター ★★★★★

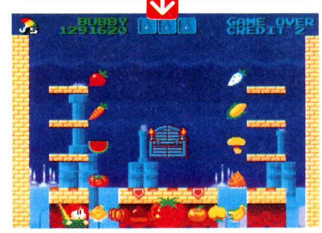
秘密の扉のアイテム

千葉県 川尻哲哉

ビッグアイテムが手に入る隠し扉が見つかった。

やり方は、同じ種類の紋章を3つ集める。そして、ボスを倒すと隠し扉が出る。その扉の中に入ると、ビッグアイテムが手に入る。水の紋章ならクリスタルが出る。クリスタルはアイテムが出やすくなる。また、雷の紋章ならチャイムが出る。チャイムは全滅アイテムの出現を知らせる。星の紋章なら500円玉。500円玉はクレジットが5つ増える。火の紋章はランプが出る。ランプは点数が上がる。

同じ紋章を3枚集めてからボスを倒す



紋章集めりゃ、ボスなんて一発だ

雷の紋章をそろえる



雷からは、チャイムが出る

水の紋章をそろえる



水からは、クリスタルが出るよ

星の紋章をそろえる



星は、500円玉のボーナスだ

火の紋章をそろえる



火からは、ランプが出てくる

イラスト／島浦孝全

3 パラソルスター ★★★★★

サウンドテスト

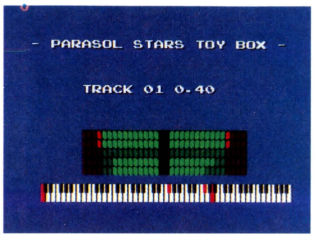
埼玉県
矢沢裕一

やり方は、タイトル画面で下、Ⅰ、Ⅱを押しながらランを押すと、「PARASOL STAR TOY BOX」というサウンドテスト画面になる。方向キーで曲を選択して、Ⅰでスタートし、Ⅱでストップできる。これで楽しい全20曲のBGMと効果音が聴ける。

タイトル画面が出たら、コマンドを入力する。素早くやろう



タイトル画面で下、Ⅰ、Ⅱ、を押しながらランを押す



楽しくて、景気のいい音楽ばかり

4 チャンピオンレスラー ★★★★★

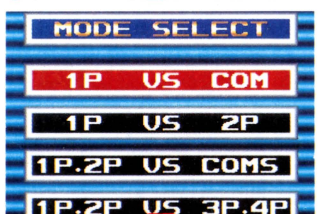
パワーメーターがフルに

大阪府
染田明広

このゲームで、パワーメーターが一気にフルになるウルテクが見つかった。

まず、タイトル画面で1プレイヤーVSコンピュータモードを選択してゲームをスタートさせる。そして試合が始まり、選手が動き出したら、セレクトボタンを連打する。すると、パワーメーターがフルになっていくのだ。フルパワーで試合ができるようになると、やたら動かなくても技がかけやすくなり、敵に与えるダメージも大きくなる。でも、このウルテクは第3試合までしか通用しない。残りの試合は自力で乗り切ってくれ。また、このモード以外はこのウルテクは通用しないよ。

下のモードを選択して試合開始



試合が始まったらセレクトボタンを連打する



パワーメーターがどんどん上がっていく。これでフルパワーになる



パワーが上がれば、技もかかりやすくなって、試合もスムーズに進む

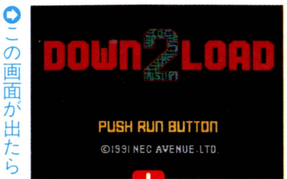
5 ダウンロード2 ★★★★★

コンフィグレーションモード

東京都
ラッキー川田

タイトル画面でセレクト、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトの順に押す。するとコンフィグレーションモードになる。これは、ステージセレクト、サウンドとBGMテスト、デモ画面、残機数変更、ゲームモードセレクトなどいろいろ楽しめるよ。最終ステージを選択すれば、エンディングも見られるよ。

この画面が出たらコマンドを入力する



タイトル画面でセレクト、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトの順に押す



いろいろ遊べるよ

残機は最高9まで増やせる





アニメーション画面も見たい放題



いきなり最終ステージ

6 ボンバーマン ★★★★★

最終面パスワード

東京都
村田匡平

まず、右のパスワードを入力する。すると、最終面の8−8から始められる。しかも、火力が最高レベル5までしかないはずなのにレベル13もあるボンバーマンでプレイすることができる。これなら最終面のボスも楽に倒せて、エンディングも見られるね。

パスワード
RWOOHVVV





いきなり最終面から始められる

しかも火力レベルが13になっている。見よ、このすごい威力を!!

7 ゼロヨンチャンプ ★★★★☆

おもしろパスワード

東京都
田辺洋三

このゲームにおもしろいパスワードでいろいろと遊べることがわかった。

そのパスワードは、フキ出しの文字の通り。このパスワード、短歌のように31文字になっていて、その文章もちゃめっけたっぷり。それぞれのパスワードを入力すると、サウンドモードやエンディングが見られたり、最初から自車がGT－Rになっていたり、1000万円を最初から持っていたりする。また、ニトロジェットが使い放題になるなど、便利なパスワードばかりだよ。サウンドモードは名前入力のときに使ってね。

ニトロジェットフル使用

へたくそでどじでのろまでどんくさいこんなわたしににとろください



ニトロジェットをフル使用できる

最初からGT-R

はやそうなくるまがひとつほしいけどバイトするのがめんどうだなあ



最初からＧＴ－Ｒに乗っている

エンディング

もういちどさいごがみたいそんなひとこれをいれればはいこのとおり



いきなりエンディングが見られる

最初から1000万円

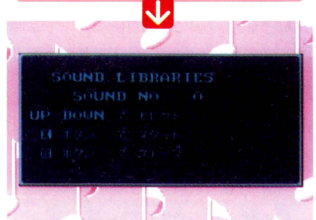
いいおんなくるまにのせてみたいけどかねがないからなにもできない



最初から1000万円持っているよ

サウンドモード

みかのへそ



ＢＧＭ、効果音の全30曲が聴ける

8 ゼロヨンチャンプ ★★★☆☆

麻美のヌードが見られる

兵庫県
こりゃええ

松永麻美とのレースで、２秒遅れでスタートし、彼女に勝つ。すると、麻美が主人公の家にきて、脱いでくれるのだ。いい眺め//

松永麻美とのレースで2秒遅れでスタートして勝つと



２秒の遅れもなんのその、勝った



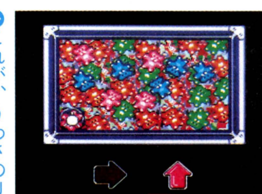
こっこれは、うれしい眺めだなあ

9 ゼロヨンチャンプ ★★★☆☆

パンティ発見!!

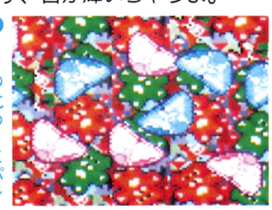
宮城県
ただもの

ゲーセンにあるＵＦＯピッチャーでくまを３回取る。すると、４回目がくまでなくくまの模様がついているパンティになっている。こいつは、マンモスラッキーだね。思わず、目が輝いちゃうよ。



これが、うわさのＵＦＯピッチャーのくま

ゲーセンのUFOピッチャーのくまを3回取ると…



くまの代わりにパンティが出てきた～!!

10 ゼロヨンチャンプ ★★★☆☆

ガンさんからの贈り物

静岡県
北原一成

ガンさんショップの最初の画面で、ギアを１速から５速にシフトアップすると、スーパーチャージャーかニトロエンジンをくれる。しかも、名前がへたくそに変わる。



この画面で下のコマンド通りに入力

ガンさんショップの画面でギアを１速から５速にシフトアップすると…



これはすごい!!

11 ゼロヨンチャンプ ★☆☆☆☆

名前が変わってしまう

神奈川県 大野俊樹

名前が「おまぬけ」に変わってしまうウルテクが見つかった。

やり方は、どんどんレースに出て、免許更新まで行き、免許所センターに行く。そして、免許更新試験のときに全質問に間違えて0点を取る。すると、試験結果が出たときに、名前が、突然「おまぬけ」に変わってしまう。これは、もとの名前には戻らないのだ。トホホッ、情けないなあ。でも、0点取るのが意外に難しいんだよね。

免許更新試験で0点を取ると…



おまぬけなんてひどいなあ

12 アヴェンジャー ★★★★☆

無敵コマンド発見

山口県 卍丸

今度は無敵になるウルテクだ。やり方は、タイトル画面で右下のコマンドを2回続けて押す。すると、すべての武器を使えて、しかも無敵になっているよ。



この画面でコマンド

上、右、下、左、Ⅱ、上、左、下、右、Ⅰを2回続けて押す



こわいものなしだね

13 デッドムーン ★☆☆☆☆

デモでボムが使える

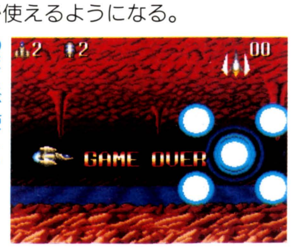
埼玉県 大貫利弘

やり方は、タイトル画面が出たら、セレクトボタンを押して、デモ画面にしよう。そして、Ⅰボタンを押すと、デモ画面なのにボムが使えるようになる。

デモ画面を出したらコマンド通り



デモ画面中にⅠボタンを押す



ボムが使えるよ

14 天聖龍 SAINT DRAGON ★★★★★

無敵コマンド発見

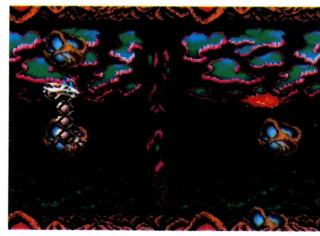
栃木県 鈴木タロー

このゲームに無敵になれるウルテクが見つかった。

やり方は、方向キーの上を押したまま、電源を入れる。そして、そのままゲームをスタートする。すると、ダメージを受けないし、障害物もへっちゃらの無敵の天聖龍になっている。

方向キーの上を押したまま電源を入れる





タイトルが出たら、キーは押したままでゲームスタートしよう

ただひたすらに前へと進むだけ。アイテムも取れなくなるんだ

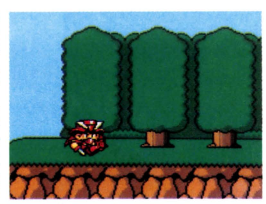
15 魔界プリンスどらぼっちゃん ★★☆☆☆

ハイスピードで移動

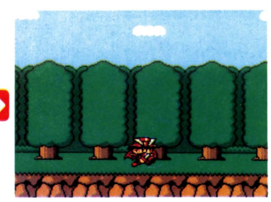
愛知県 伊藤友章

どらぼっちゃんが速く動くウルテクを見つけたよ。

ゲーム中に、どこでもいいから方向キーの左と右を交互に何度もすばやく押そう。そして、どらぼっちゃんを動かす方向に向かって歩かせる。すると、普通の倍以上の速さで移動できる。



右、左と交互に何度も動かしてみよう



いつもより、倍近く速く移動できるよ

16 クロスワイバー ★★★☆☆

サウンドテスト

山口県 卍丸

このゲームのBGMと効果音が聞けるウルテクだ。

やり方は、タイトル画面でⅡ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、ランの順に押す。すると、サウンドテスト画面になる。方向キーで選択して、Ⅰボタンで演奏、Ⅱボタンでストップする。全部で24曲のノリのいいBGMと効果音が聴けるよ。エンディングの音楽を楽しむのもいいかもね。

タイトル画面でⅡ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、ランの順に押す



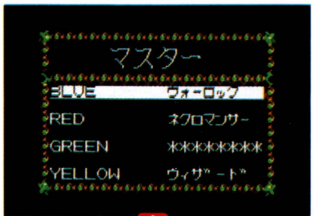
インジゲーター付き

17 マスターオブモンスターズ ★★★☆☆

最強マスター発見

岐阜県
横井寿彦

まず、キャンペーン以外のマップを読み込んでからマスターを決める。このときに変えたいマスターにカーソルを合わせて方向キーの右とランボタンを押しながら①ボタンを何度か押すと、キャビンというマスターが現れる。



マスター選択のときにコマンド

方向キーの右とランボタンを押しながら①ボタンを何度か押す



キャビンというマスターが出る

19 桃太郎伝説II ★★☆☆☆

バーゲンセールだあ!!

神奈川県
X＝例の方法

桃伝IIのゲームの経過時間が15分31秒のとき（時間は何時間でもOK）に兵具屋や茶屋の人と話すと、半期に一度のバーゲンセールになる。お店のものが、全品半額のお買い得。こんろんの玉などを買い込んでおくのもいいかもよ。



この時間を見逃すな



全品半額のこの安さ



バーゲンセール開催中!!

18 クロスワイバー ★★★☆☆

無限コンティニュー

広島県
福岡圭一

コンティニューが無限になるウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面で上、上、下、右、右、①、上、左、Ⅱ、ランの順に押す。音が鳴ったら成功だ。すると、コンティニューが無限になっている。これならドンドン先に進めるはずだよ。

タイトル画面で上、上、下、右、右、①、上、左、Ⅱ、ランの順に押す



コンティニューが無限になっている

20 クロスワイバー ★★★☆☆

最初からMAXになる

神奈川県
XYZ

最初からパワーがMAXになっているウルテクだ。

やり方は、タイトル画面で方向キーを下、左、上、右、ランボタンの順に押す。すると、最初からフルパワーで戦える。変身もできるし、とりあえずステージ1は楽勝でクリアだね。

タイトル画面で方向キーを下、左、上、右、ランボタンの順に押す



フルパワーなら変身もできて楽勝だね

UL・TECH募集

あて先 〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

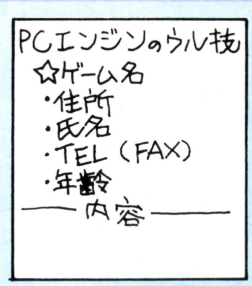
しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円〜10000円になります。どんどん応募してくださいね〜。

★★★★★—金10000円
★★★★☆—金 8000円
★★★☆☆—金 6000円
★★☆☆☆—金 4000円
★☆☆☆☆—金 2000円

FAXでも応募できます



FAX番号
022(213)7535

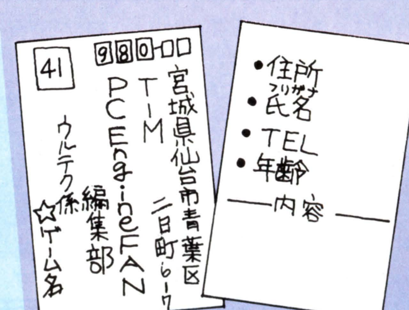


表　裏

●新作ソフト発売直前情報！

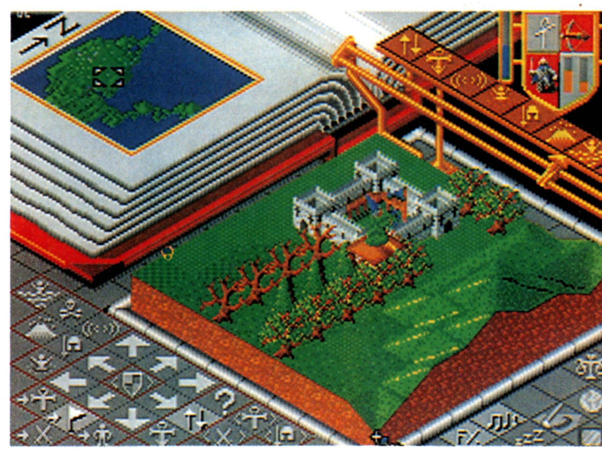
MONTHLY Buyer's Guide

今月からGT　FANと合併し、よりいっそう情報が満載になったぞ

大物ソフト、『ポピュラス』発売！

今月からこのコーナーは模様変えをしました。発売直前のHuカードソフトをGTの原寸大の画面で紹介、レポートしていた「GT FAN」と合体したのです。いつも通りの紹介の後に、Huカードのソフトなら、GTの画面写真とGTでの遊び具合のレポートがつきますので、ユーザー以外の人もいろいろと参考にしてみてください。

さて、今月は3月ほどではないが、総本数13本という、大量のソフトが発売されます。その中には海外生まれの大物ソフト『ポピュラス』も含まれます。スーパーファミコン版を横目で見ては、うらやましがっていた人も晴れてユーザーの仲間入りができるというわけです。こういった、移植希望の上位にランキングしていた"大物"が次々と移植されればいいのですけれど…。どうでしょうか？

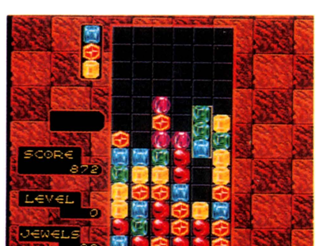


●あの『ポピュラス』がついに遊べる！ Huカードを分厚くし、困難な移植を可能にした

コラムス

コラムス	日本テレネット	発売中
	6400円（税別）	1M
	パズル	――

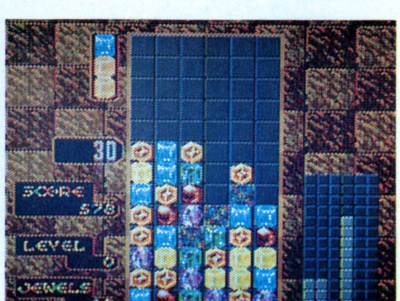
落下型アクションパズルとして、ゲームセンターでは『テトリス』と共に今でも見かける息の長いゲームである。PCエンジン版は4つのモードが用意されているが、そのうちの対戦プレイはGT同士でしか出来ず、GT以外の普通のPCエンジンでは、2人同時プレイができないというのは残念すぎる。1人遊ぶのもいいけどね。　（今月号P32で紹介）



●色鮮やかな宝石を消していく

GTでは？

PCエンジンでは出来なかった対戦プレイもGTでは可能。しかも「ストーンコラムス」「フリーズコラムス」のオリジナルモードまでもついた。しかも対戦相手の状況までわかる心配りには脱帽。GT対応ソフトの中では群を抜いたデキだ。

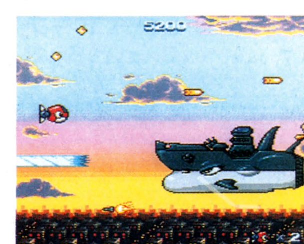


●GTでしか対戦はできない。対戦モードだと、右下に相手の宝石の状態が映る

エルディス

エルディス	日本コンピュータシステム	4月5日発売予定
	6500円（税別）	CD-ROM
	シューティング	コンティニュー

ゲーム全体を通してユニークなキャラクタと、思わず笑ってしまう演出にあふれている。その演出のなかでも特にすごいのが敵キャラたちの"喋り"。RPGやアドベンチャーにはよく見られたCD-ROMならではの演出だが、これがシューティングに使われたのは、このソフトが初じゃないかな？　何かと笑えるゲームである。　（今月号P22で紹介）



●やかましいほど、よく喋ります

コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン

コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン	日本テレネット	4月5日発売予定
	6780円（税別）	CD-ROM
	ロールプレイング	バックアップメモリ

豊富なビジュアルとアニメーションが好評だった『コズミック・ファンタジー』の続編。今回もCD-ROMの力を見せつけるものになっている。でも、ビジュアルシーンが前作よりも少なくなっているのは，残念。戦闘システムも前作より貧弱になってしまっている。しかし、イベントの数は増え、ストーリーは充実している。　（今月号付録で紹介）

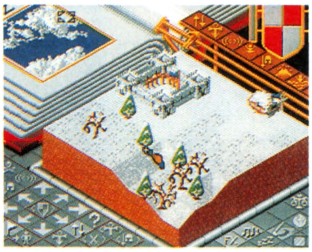


●ビジュアルをもっと見たかった

ポピュラス

ハドソン	4月5日発売予定
7800円(税別)	4M
シミュレーション	バックアップメモリ・パスワード

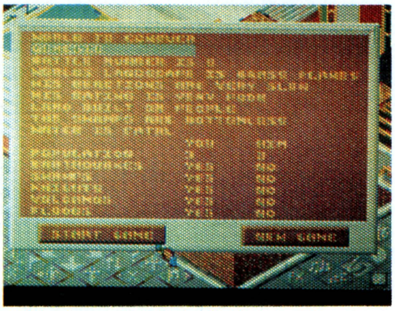
8ビット機へ初めて移植されたリアルタイムシミュレーション『ポピュラス』。さすがにそのままの移植は無理で、ソフト側にワークRAMを積むことによって実現された。ライバルのスーパーファミコン版と比べれば、いろいろ不満もあるが、基本的にはパソコン版を忠実に移植している。全500面もあるので長く遊べそう。　(今月号P8で紹介)



●虫ケラ同様の扱いを受ける人間

GTでは?

プレイ画面はけっこう見やすく、操作アイコンも通常のTVで何度かプレイした人なら見分けはつく。問題は文字の見やすさ。丸みを帯びた字はかなり読みづらい。とくに長い文だと、字がつながって見えるので、理解するのは難しい。

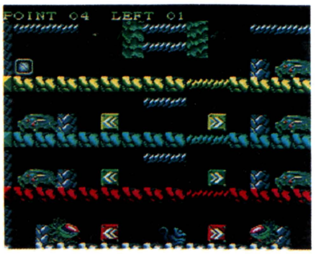


●様々なモードや設定が用意されてはいるのだけれど、この文字表示ではあまりにも…

サーカスライド

ユニ・ポスト	4月6日発売予定
5400円(税込)	2M
アクションパズル	パスワード

ユニ・ポストの処女作である『サーカスライド』。発売されるまでに3度のタイトル変更があった。内容はアクションパズル。プレイヤーの操るカメレオンのアクションがかわいらしい。注目すべきはこのソフトが書店ルートでのみ販売するということ。ユニ・ポストはこれからも書店ルートでの販売を予定しているということだ。　(今月号P39で紹介)



●尻尾を使って木に登りましょっ

GTでは?

操作性はよく、GTでも遊びやすい。クリアした面はパスワードによって継続できる。このパスワード、字が大きく、GTでもハッキリと分かる。しかもたったの4文字! 家での続きをGTでやるといったことに、なんの支障もない。

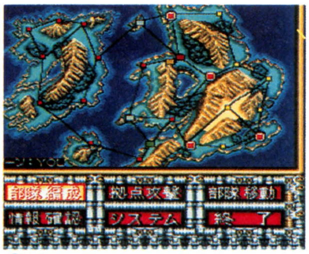


●文字が大きい! しかもたったの4文字なので、GTでも気軽に続きができる

ハイグレネーダー

日本テレネット	4月12日発売予定
6780円(税別)	CD-ROM
シミュレーション	バックアップメモリ

日本テレネット初のシミュレーションゲーム。ヘックスという概念のない、珍しいタイプ。ゲームのルール自体はかなり初心者向けだ。日本テレネットのCD-ROMゲームにしては、ビジュアルが少なく、残念。司令官のそれぞれにストーリー的な設定がされていて、感情移入ができて、盛り上がる。ゲームに直接関係しないけど。　(今月号P34で紹介)

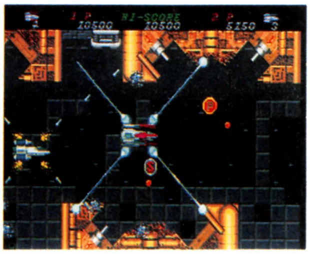


●ビジュアルはかなり少ない

ヘルファイアーS

NECアベニュー	4月12日発売予定
6800円(税別)	CD-ROM
シューティング	コンティニュー

業務用では射軸変更システムと、ハードな難易度で話題を呼んだ、バリバリ硬派シューティングの移植。ゲームのところどころに北爪宏幸氏デザインの美少女キャラのビジュアルシーンがはいり、ストーリーがついた。アニメーションもする。シューティングシーン自体には変更はないので、アーケード版のファンも安心。　(今月号P30で紹介)



●ゲームシーンは硬派なのだ

アドベンチャーアイランド

ハドソン	4月19日発売予定
5300円(税別)	2M
アクション	パスワード

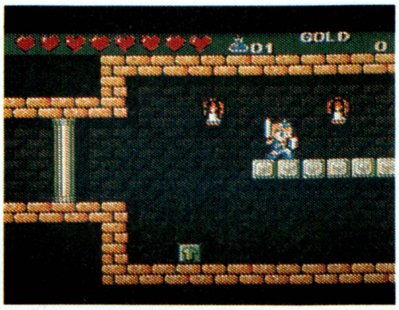
プレイヤーの操るキャラはゲームが進むにつれ、いろいろな姿に変身できるようになる。それがなかなかかわいらしく、コミカルである。でも、その見た目に反してストーリーはかなり悲惨。なにせ、主人公の変身は倒した敵の呪いによるものだったりするからだ! ゲームの難易度もストーリーに負けず、けっこうハード。　(3月号P30で紹介)



●ドラゴンの姿から全てが始まる

GTでは?

こまかい操作というよりも、慎重な操作の必要なゲーム。故に、こまかい操作が難しいGTでもそこそこ楽しめる。ただ、スタートボタンを使うのがつらい。パスワードはかなりきついが読めないことはない。メッセージもなんとか読める。

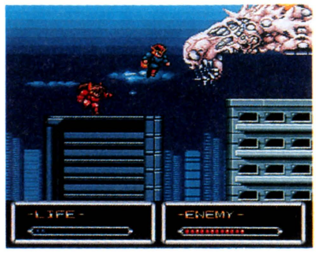


●迷宮のような世界を駆け巡る主人公。ゲームはGTでもなかなかプレイしやすい。

改造町人シュビビンマン2 新たなる敵

日本コンピュータシステム	4月27日発売予定
6600円(税別)	4M
アクション	コンティニュー

亜空魔団に変わって、今度はライオ帝国がシュビビンマンの敵となる。続編モノにつきものの、ユーザーの大きな期待をものの見事に受けとめたデキで、前作以上の完成度を誇っている。残念なのはシュビビンマンの声。前作の声と比べ、『2』の声はいかにも人工音声という感じに聞こえる。また、難易度は1作目よりも格段に高い。 (今月号P20で紹介)



2人でやれば、楽しさ倍増!

GTでは?

操作性に問題はなく、画面も見やすい。演出の1部であるメッセージも、読める。難易度が高いので、GTの方向ボタンではキツく感じる。2人で遊べないのはGTの宿命。こうなると、ほとんどの人がキャピ子でプレイしたりして…?



メッセージはGTにしては珍しく、読みやすい。でも難易度が高いせいか、つらい

都市転送計画 エターナルシティ

ナグザット	4月12日発売予定
6900円(税別)	4M
アクション	バックアップメモリ・パスワード

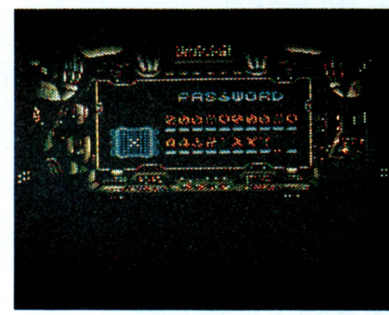
広いマップのなかを、少女ミンティーがアルギデロスを駆って大活躍するというアクションゲーム。最近のはやりなのか、主人公はかわいらしい女の子だ。ミンティー、アルギデロスを始めとしたキャラクタデザインとメカニックデザインを担当したのは、コミック『アップルシード』で有名な士郎政宗氏だ。氏のファンは注目。 (今月号P24で紹介)



マップがやたら広いんだ…

GTでは?

アルギデロスの動きが家庭用のTVで見るよりもスムーズに見える。操作性はセレクトボタンを使うことがちょっとつらいが、そう度々使うわけではないので気にはならない。文字はGTではほとんど読めずパスワードも入力するのは困難だ。

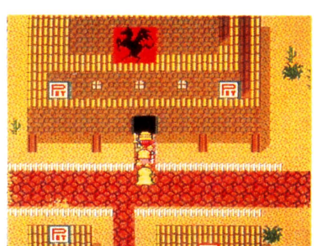


パスワードを入力するのはちょっと…。バックアップメモリ対応も、GTには関係なし

ULTRA BOX 4号

ビクター音楽産業	5月発売予定
4800円(税別)	CD-ROM
CDマガジン	―――

号が重なる度にパワーアップしている『ULTRABOX』シリーズもこれで4号目になる。人気のシリーズものに加え、RPGの『フォネ』や、シミュレーションもどきパズルゲーム『信長の野郎』とより遊べるものとなった。特に『フォネ』は数年前のファミコンのRPGと同じくらいのボリュームがあり、しかも完成度は高い。 (今月号P19で紹介)



これがRPGの『フォネ』だ

そのほかの今月発売のソフト

今月発売予定にもかかわらず、発売日の変更で、先月号で紹介してしまったソフトがある。『クイズまるごとTHEワールド』と、『パチ夫くん幻の伝説』の2本がそれ。『クイズ〜』は4月の上旬発売予定が、4月5日発売予定に。『パチ夫くん』は変更なしで4月19日発売予定だ。



パチンコゲーム『パチ夫くん 幻の伝説』



『クイズまるごとTHEワールド』だ

発売直前ソフト前人気Best3

今月は13本のソフトが発売されるなか、3本が総合でBest10入りをした。『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』は、登場以来数カ月間を2位で過ごしての初の1位なだけに、ファンにとってはうれしいところだ。23.6%という数字は決して高い数字ではないが、全体的に低迷していたことを考えれば納得のいく数字ではある。他に、今月発売されるソフトで、健闘したのが『改造町人シュビビンマン2新たなる敵』だ。初ランキングから6ヵ月たったが、その間ほとんどBest10内にいたのだから根強いファンがいることの証明になる。『ポピュラス』はゲームタイトルの発表からランキングに入るまで時間がかかり、入ってからもあまり延びなかった。何かと話題を持っていたソフトなだけに、この結果を意外に思う人もいるかもしれない。その3本以外にも『パチ夫くん幻の伝説』が総合12位でがんばっていた。

順位	タイトル・コメント	得票率
Best1 (総合1位)	コズミックファンタジー2 冒険少年バン 総合順位とともに、今月のNo.1。安定した売れ行きが予想できる	23.6%
Best2 (総合7位)	改造町人シュビビンマン2新たなる敵 続編モノの強みか。固定票があったらしい。6ヵ月間安定していた	4.4%
Best3 (総合10位)	ポピュラス 日本では支持されないのか? これからの動きが気になるソフト	3.6%

※順位は本誌4月号のアンケートから無作為に500通選び集計した総合順位から選出したものです。

※『ULTRA BOX』は当初4月下旬発売予定とのことで、今回掲載しましたが、その後5月に発売が延期になりました。

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
◘Huカード/PC・SG両対応
◇CD-ROM/PC・SG両対応
★メーカー名/予定価格

新作発売

4月

5日	●クイズまるごとTHEワールド ★アトラス/6200円
5日	●エルディス ★日本コンピュータシステム/6500円
5日	●コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン ★日本テレネット/6780円
5日	■ポピュラス ★ハドソン/7800円
6日	■サーカスライド ★ユニ・ポスト/5243円
12日	●ヘルファイアーS ★NECアベニュー/6800円
12日	■都市転送計画エターナルシティ ★ナグザット/6900円
12日	●ハイグレネーダー ★日本テレネット/6780円
19日	●パチ夫くん幻の伝説 ★ココナッツジャパン/12800円
19日	■アドベンチャーアイランド ★ハドソン/5300円
27日	■改造町人シュビビンマン2 新たなる敵 ★日本コンピュータシステム/6600円

5月

31日	●ボンピングワールド ★ハドソン/4500円
未定	●ライザンバーII ★データウエスト/6800円
下旬	■ハットリス ★マイクロキャビン/5800円
未定	●ULTRABOX 4号 ★ビクター音楽産業/4800円

6月

7日	●コブラII 伝説の男 ★ハドソン/6500円
21日	●魔笛伝説アストラリウス ★アイ・ジー・エス/6700円
21日	■パワーイレブン ★ハドソン/5800円
28日	■トリッキー ★アイ・ジー・エス/6700円
28日	●戦国関東三国志 ★インテック/7800円
上旬	●スプラッシュレイク ★NECアベニュー/5800円
下旬	●スーパー大旋風 ★NECアベニュー/6800円
未定	●シャーロック・ホームズの探偵講座 ★ビクター音楽産業/7200円

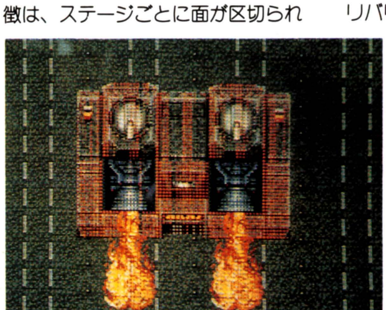
7月

10日	■PC原人II ★ハドソン/5800円
上旬	■ファイナルソルジャー ★ハドソン/6500円
中旬	■メタルストーカー ★フェイス/未定
中旬	■マジカルチェイス ★パルソフト/未定
未定	■レーシング魂 ★アイレム/7000円
未定	■パチ夫くん 十番勝負 ★ココナッツジャパン/未定
未定	●精霊戦士アレスタ ★ナグザット/未定
未定	■F-1CIRCUS'91 ★日本物産/6900円
未定	■バリスティックス ★ビクター音楽産業/未定
未定	●BURAI 八玉の勇士伝説 ★リバーヒルソフト/未定

Super 先取りソフト情報!

今回は、家庭用ゲーム全般の新作発表会である「CSG」での情報を交えて、新作ゲームの最新の画面を一挙に公開していこう。

●画面写真初公開。NECアベニューの『スーパー大旋風』。Huカード版の方は昨年12月に発売済み。今回CD-ROM版になっての大きな特徴は、ステージごとに面が区切られていること。業務用やHuカード版は面の区切りがなく、ボスを倒すとそのまま次の面へと移っていった。はっきりとは決まっていないが、いくつかオリジナルのステージも盛り込まれる予定だ。さらに、オリジナルの中ボスを3体、大ボス1体が新たに加えられる。もちろん音楽はバリバリのCDサウンドだ。





⭘これが「Super Cluster(仮称)」の画面写真だ!
⭘「スーパー大旋風」に出現する巨大な移動要塞

●パルソフトという新しいメーカーが、PCエンジンに参入した! 第1弾は「マジカルチェイス」というコミカルな雰囲気のシューティングゲームだ。プレイヤーはかわいらしい魔法使いの女の子を操って、敵を倒していく。多重スクロールするゲーム画面が印象的だ。詳しくは来月紹介するのでお楽しみに。

●「Super Cluster(仮称)」を発表したばかりのメディアリングが、またもや新作を発表。「トイレキッズ」というコミカルなシューティングゲームだ。出てくる敵のミサイルが銀バエだったりとか、主人公がオマルに乗っているとか、トイレに関係することばかりでゲームは構成されるとのこと。

●ハドソン、91年度キャラバンの認定ソフトである「ファイナルソルジャー」。今回は画面写真を初公開! 詳細はもう少し待ってね。

⭘コミカルな雰囲気漂う「マジカルチェイス」。魔法使いが主人公だ





⭘「ファイナルソルジャー」の画面。今回はこれで我慢ね

カレンダー

8月以降

8月	■コリューン ★ナグザット／未定
8月	●ゼロウイング ★ナグザット／未定
8月	■パワーリーグⅣ ★ハドソン／6500円
8月	●聖竜伝説モンビット ★ハドソン／6800円
8月	●ソーサリアン ★ビクター音楽産業／未定
8月	●ULTRABOX　5号 ★ビクター音楽産業／4800円
8月	■盟約の定義 ★ヒューマン／7200円
9月	■スクウィーク ★ビクター音楽産業／未定
12月	■ドラゴンブリード ★アイレム／未定

発売日未定

■迷宮島Special　★アイレム／6700円
■メソポタミア(仮称)　★アトラス／未定
●太平記　★インテック／未定
●マイトアンドマジック　★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック・ブック2
★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド　★NECアベニュー／未定
●ホラーストーリー　★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／未定
●ワードナの森　★NECアベニュー／未定
●チキチキボーイズ　★NECアベニュー／未定
●天地を喰らう　★NECアベニュー／未定
●ゲイングランド　★NECアベニュー／未定
●ボナンザブラザーズ　★NECアベニュー／未定
✪フォゴットンワールド　★NECアベニュー／未定
✪ストライダー飛竜　★NECアベニュー／未定
■ギャラクシーフォースII　★NECアベニュー／未定
■立体将棋(森田将棋)(仮称)
★NECアベニュー／未定
■TATSUJIN　★タイトー／未定
■鼻たーかだか　★タイトー／未定
■マーブルマッドネス　★テンゲン／未定
■ピーターパックラット　★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ　★テンゲン／未定
■熱血高校ドッヂボール部　サッカー編
★ナグザット／未定
■ゼロウイング　★ナグザット／未定
■精霊戦士アレスタ　★ナグザット／未定
■バブルガムクラッシュ　★ナグザット／未定
■ちびまる子ちゃん(仮称)　★ナムコ／未定
■ファイティングラン(仮称)　★日本物産／未定
●バニラシンドローム　★日本物産／未定
●魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
★日本コンピュータシステム／未定
●神聖刻紀ブリダース・ワース(仮称)
★日本コンピュータシステム／未定
■ああっ女神さまっ
★日本コンピュータシステム／未定
●天使の詩　★日本テレネット／未定
●ブロウニング　★日本テレネット／未定
●ヴァリスⅣ(仮称)　★日本テレネット／未定
●天外魔境II卍MARU　★ハドソン／未定
●ロードス島戦記　★ハドソン／未定
●スターパロジャー（仮称)　★ハドソン／未定
■ニュートピアII　★ハドソン／未定
◆1941　★ハドソン／未定
●IT CAME FROM THE DESERT
★ビクター音楽産業／未定
●LOOM　★ビクター音楽産業／未定
●LORDS OF THE Rising Sun(仮称)
★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ　バスケットボール　★ビクター音楽産業／未定
●エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス
★ブレイングレイ／未定
■ホームデータの囲碁(仮称)
★ホームデータ／未定
■Super Cluster（仮称)　★メディアリング／未定
■トイレキッズ　★メディアリング／未定
●アルシャーク　★ライトスタッフ／未定
●太閤記(仮称)　★アスク講談社／未定

*価格はすべて消費税を含みません。

●最後はナグザットからの新作情報。ビデオアニメ「バブルガムクライシス」のニューシリーズ「バブルガムクラッシュ」がゲーム化される。タイトルも同名の「バブルガムクラッシュ」だ。キャラクタデザインはその筋では有名な園田健一氏。最近では珍しいHuカードでのアドベンチャー作品になる。担当者の弁によると、たとえHuカードでもビジュアルは満載するそうだ。



⇧原作通り女の子もいっぱい登場する『バブルガムクラッシュ』だ!!

次号予告

MAKER　LAND　ハドソン『コブラII伝説の男』日本テレネット『ヴァリスⅣ(仮称)』NECアベニュー『スーパー大旋風』日本物産『F-1CIRCUS'91』アイレム『レーシング魂』他

特別付録　発売されているHuカードとCD-ROMの作品すべてを網羅したPCエンジンのオールカタログだ。永久保存版になりますよ!

PC Engine FAN 6月号 4月30日発売



4.5(FRI) ON·SALE

いよいよ発売カウントダウン!!
CD-ROM²の真髄に迫る、
レーザーブランドのビジュアルRPG。
映像と音の先進の技術が、ゲームの新境地を開く。

※発売日は混乱が予想されますので、お早めにお店にご予約を。

コズミック・ファンタジー2 ・冒険少年バン・

ゲームを超えるアニメの興奮!!

クリアプレゼント

「コズミックファンタジー2」をクリアされた方の中から抽選で、オリジナルグッズをプレゼント!!詳しくは、ゲームクリア後の応募方法をご覧ください。

わくわくゲーム・フェスタ 開催中!!

3月31日(日)から4月2日(火)まで、新宿マイシティにて「わくわくゲーム・フェスタ」開催中!!「コズミックファンタジー2」に出演の声優さんとのゲームやサイン会もあります。(但し4月1日(月)は除く)


●クオリティ宣言●
LASER SOFT
あの感動が帰ってくる……。
愛と冒険のコズミックワールド。
CAST
バン……………関俊彦
リム……………鶴ひろみ
ユウ……………高山みなみ
サヤ……………高田由美
原作・脚本・監修
キャラクターデザイン 越智一裕
ピック…………中野聖子
ガラム…………鈴置洋孝
ラーラ…………皆口裕子
緊・急・発・表
COLUMNS
PC Engine
HuCARD
PCエンジン版「コラムス」絶賛発売中!!
PCエンジンGT対応
[対戦モード付]
©SEGA 1990 REPROGRAMMED BY TELENET JAPAN 1991
STAFF募集中!!
レーザーソフトでは開発スタッフ（ゲーム企画、プログラマー、デザイナー）募集中。
詳しくは ☎03-3235-9088 レーザーソフトまでお問い合わせください。
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ヒル TEL.03-3268-1159



PC Engine FAN 1991年 MAY 5月号
平成3年5月1日発行 第4巻第5号(通巻30号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社 徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 問い合わせ ☎03(3459)1700(代)
特別定価490円 (本体476円)

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13655—5